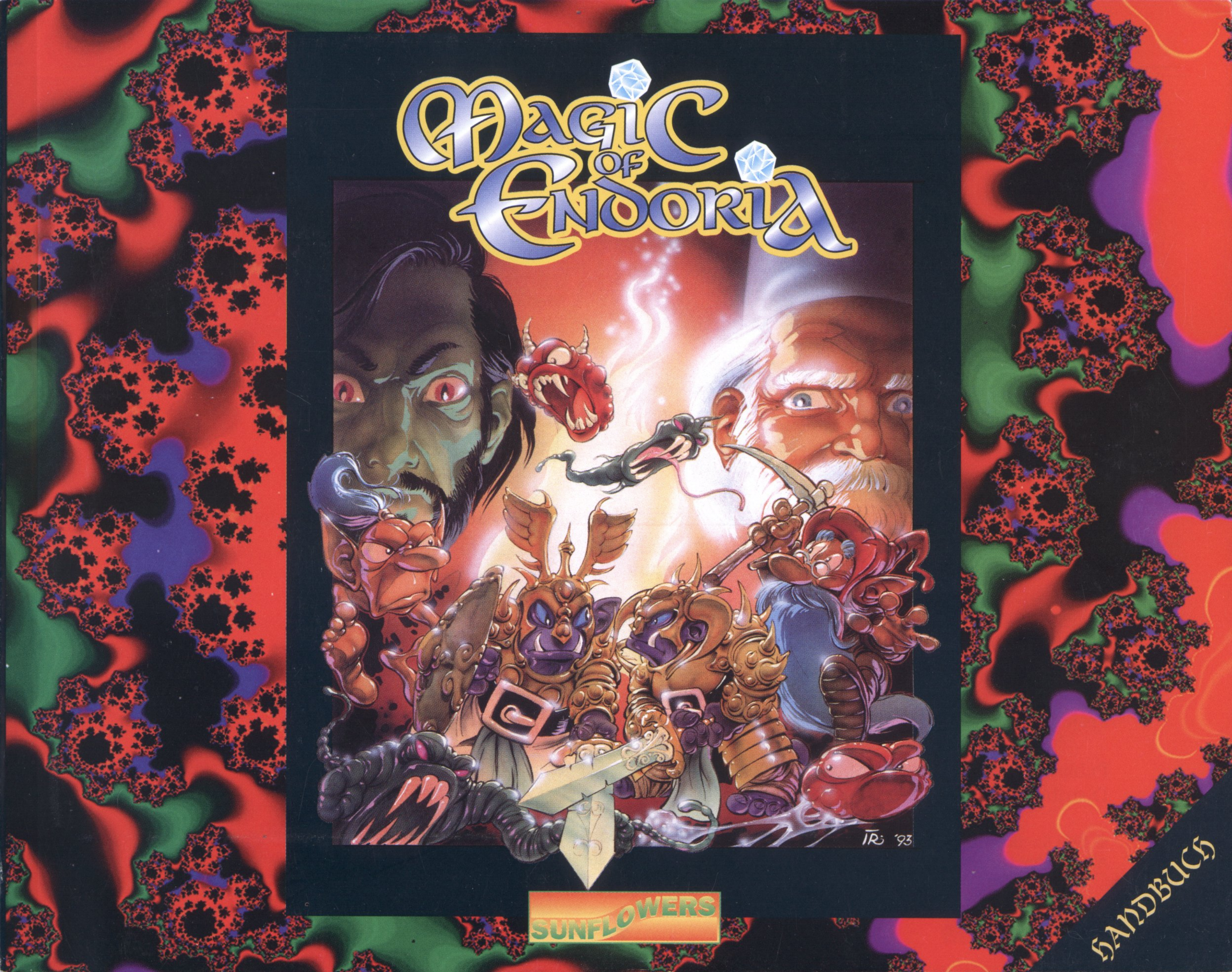

Magic of Endoria
SUNFLOWERS
HANDBUCH
TRi '93

Entwicklung: GERMAN DESIGN GROUP
Design: Ralf Gelfand, Andreas Adamek, Rüdiger Rinscheidt
Programmierung IBM AT Version: Ralf Gelfand, Jörg Prenzing, Michael Rüve
Support: Michael Strauch, Andreas Arens

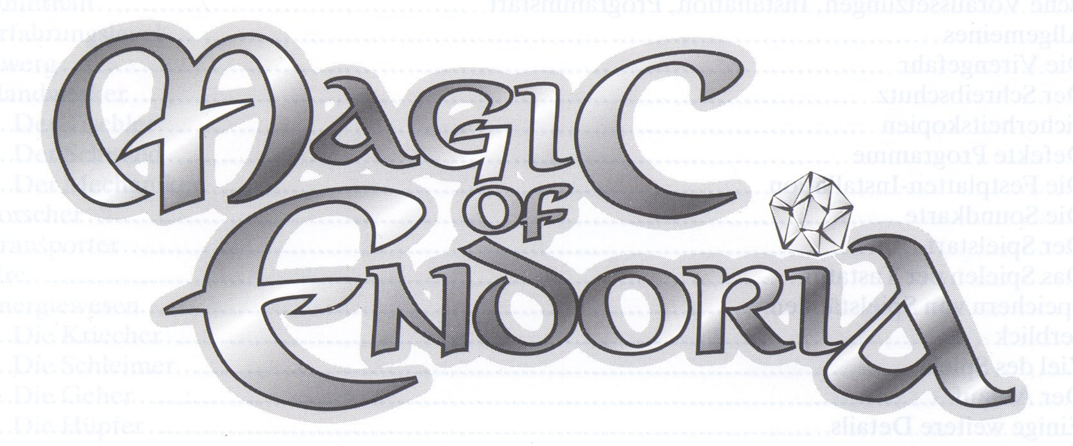
Grafik-Design: Andreas Adamek
Computergrafiken IBM AT Version: Andreas Adamek, Matthias Weischede, Ingo Mesche, Andreas Ernst

Sound IBM AT Version: Jochen Heß, Norbert Schmidt

Testphase: Rüdiger Rinscheidt, Andreas Adamek, Andreas Ernst
Regelhandbuch: Rüdiger Rinscheidt, The Dark One
Gesamtleitung: Ralf Gelfand, Rüdiger Rinscheidt

Projektleitung bei SUNFLOWERS: Ralph Becker, Arne Peters

Published and produced by SUNFLOWERS GmbH.
Distributed by BOMICO GmbH.



Ein Fantasy-Strategiespiel

Handbuch für IBM-PC und Kompatible

1. Vorwort

Im Herbst 1992 hatten wir uns zusammengesetzt, um eine neue Spielidee zu entwickeln. Es sollte etwas sein, was es bis dahin noch nicht gegeben hat. Angeregt wurden wir von den bekannten „Dungeon"-Spielen, bei denen der Spieler ein Labyrinth erforschen und zum Schluß den letzten Bösewicht besiegen und die Welt vor dem Untergang retten mußte. Wir wollten für unser neues Spiel nun „den Spieß umdrehen" und dem Spieler die Rolle des Erbauers eines solchen „Dungeons" anvertrauen. Die Aktionen sollten dabei auf jeden Fall in Echtzeit ablaufen. Mit der Entwicklung des Programms wurde im Januar 1993 begonnen; ein für Spieleentwicklung ungewöhnlicher technischer Aufwand war nötig, um zum Ziel zu kommen: zu einem Spiel, das Ihre Sympathie verdient.

Wir wünschen Ihnen viele vergnügliche Stunden mit unserem Programm. Vielleicht hören wir beim nächsten Spiel wieder voneinander...

Ihre Spieleentwickler

2. Prolog

Vor langer Zeit wurde das riesige Reich der Endorianer von der berühmten Hauptstadt Amran aus regiert. Amran befand sich auf der großen Vulkaninsel Endoria, die diesem Volk ihren Namen gab. Die Stadt Amran wurde aus den Hängen des Vulkanberges herausgemeißelt. Auf mehreren riesigen Stufen wanden sich die jeweiligen Stadtteile harmonisch um den Vulkan herum. Durch mehrere Serpentinen und Höhlengänge waren die Stadtteile miteinander verbunden. Jeder davon wurde von unterschiedlichen Bevölkerungschichten bewohnt. Auf der obersten und kleinsten Ebene lebte die Priesterschaft, die zum Gott des Vulkans betete, damit es zu keinem tödlichen Vulkanausbruch kam. Diese Aufgabe konnten die Priester seit Jahrhunderten erfolgreich meistern, was die Bevölkerung auch stets dankbar zur Kenntnis nahm und entsprechend honorierte. Die zweite Ebene wurde vom Adel bewohnt, gefolgt von den reichen Kaufleuten, den Handwerken und einfachen Arbeitern, welche die letzte und größte Ebene bewohnten.

Während die Stadt Amran im Laufe der Geschichte glorreiche Epochen und dunkle Zeitalter durchlebte, ging es auch im Leben der Götter nicht immer friedlich zu. Wie auch unter den Menschen, gab es auch hier Haß und Zwietracht. Die Macht eines Gottes beruhte auf dem Glauben und der Stärke seiner Anhänger. Je mehr Menschen zu einem Gott beteten und ihm huldigten, desto größer war auch seine göttliche Macht.

Nach einer langen Zeit der Kriege und Hungersnöte war der Gott der Endorianer stark geschwächt. Zwei andere Götter sahen nun ihre Chance und forderten den Gott der Endorianer zu einem alles entscheidenden Kampf heraus. Nach Jahrzehnten des Kampfes war der Streit entschieden. Der Gott der Endorianer unterlag und wurde seiner Macht beraubt. Die Seele des Gottes formte sich nach dessen Tod zu einem riesigen Kristall, welcher von den Siegern jedoch mit einem Schlag in mehrere Stücke zersprengt wurde. Die einzelnen Kristallsplitter verteilten sich über die ganze Insel. Den Körper des Gottes betteten die siegreichen Götter in einem magischen Sarkophag und legten ihn innerhalb von dessen Gemächern im Vulkan zur Ruhe.

Die Priesterschaft war auf diesen Moment gut vorbereitet. Aufgrund von Prophezeiungen und göttlichen Eingebungen hatten die Priester überall mehrere Tempel errichtet. Innerhalb der Tempel befand sich jeweils ein magisch verschlossener Kristallraum, in dem die gefundenen Kristallsplitter aufbewahrt wurden. Die Priester fanden jedoch mehr Kristallsplitter als Kristallräume zur Verfügung standen. In aller Eile wurden am Fuße des Vulkanberges neue Kristallräume errichtet. Man erhoffte sich davon, daß der Vulkan wie die Jahrtausende zuvor ruhig blieb. Jedoch waren sämtliche Bemühungen der Priesterschaft zum Scheitern verurteilt. In einer riesigen Eruption barst der Vulkan, seines Gottes beraubt, auseinander und überflutete die ganze Insel mit seinen glühendheißen Lavamassen. Von der Stadt Amran blieb nur eine flache, kahle Steinlandschaft über.

Die Jahrhunderte gingen ins Land. Der Krieg der Götter ging weiter und fand immer mehr Opfer. Die Vulkaninsel Endoria war schon längst vergessen, als es nur noch einen einzigen überlebenden Gott auf dem Erdball gab. Die Bevölkerung glaubte schon lange nicht mehr an die alten Götterlegenden, und so starb auch der letzte der ehemals mächtigen Götter. Zurück blieben unzählige Kristallsplitter, die einzigen Beweisstücke einer uralten Zeit. Im Laufe der Jahre traten an die Stelle der degenerierten Priesterschaften die Magiergilden. Jeder Magier benötigte die Kristallsplitter der toten Götter, um seine Kunst ausüben zu können. Im Gegensatz zum einfachen Volk glaubten die Magier im geheimen sehr wohl an die alten Legenden, die die Priester verkündet hatten.

Das Ziel eines jeden Zauberers war es aber, alle Kristallsplitter eines einzigen Gottes zu finden und wieder zu einem Ganzen zu vereinen und damit selbst zu einem Gott zu werden.

Diese Aufgabe war allerdings unmöglich zu bewältigen. Während der Jahrhunderte hatten sich die Kristallsplitter über den ganzen Erdball verteilt, und niemand konnte sich mehr an ein Gottesgrab erinnern, das nicht schon vollständig ge-

plündert worden wäre. Eines Tages wurde jedoch bei Ausgrabungen ein uraltes Buch der Priesterschaft der Endorianer gefunden. Viel konnte man nicht mehr entziffern, aber es war bruchstückhaft von Kristallräumen auf einer Vulkaninsel die Rede. Dem Buch wurde allerdings nicht viel Aufmerksamkeit zuteil und landete für mehrere Jahre in den Kellerräumen eines Museums.

Als das Museum jedoch seine Tore schließen mußte, übernahm der örtliche Magier Teile der vorhandenen Gegenstände. Bei der Inventur fiel ihm das endorianische Priesterbuch wegen seines hohen Alters auf, und er stellte deswegen Nachforschungen an. Es dauerte mehrere Jahre, bis er die zerstörte Stadt Amran lokalisieren konnte. Die Chance war gering, aber die Möglichkeit bestand! Noch niemals wurden irgendwo Kristallräume erwähnt und somit wären in Amran noch alle Kristallsplitter eines einzelnen Gottes unversehrt vorhanden. Und hier beginnt unser Abenteuer...

3. Technische Voraussetzungen, Installation, Programmstart

3.1. Allgemeines

Dieses Programm ist ein interaktives Spiel und stellt an Ihren Computer sehr hohe technische Anforderungen. Das Spiel läuft in Echtzeit ab, d.h. selbst wenn Sie nichts tun, ist Ihr Computer permanent beschäftigt. Sämtliche Abläufe innerhalb des Spiels werden parallel abgearbeitet.

Außerdem benötigt das Spiel wegen seiner Vielzahl an Grafikdaten so viel RAM wie möglich, genauer gesagt mindestens 2 Megabyte Speicher. Je mehr RAM in Ihrem Computer vorhanden ist, desto weniger muß auf die Festplatte zugegriffen werden.



Optimale Konfiguration: Zum optimalen Spielen benötigt MOE sehr viel freien Speicher. Je mehr freier Speicher für das Spiel zur Verfügung steht, umso flüssiger läuft das Spiel. Wenn Sie sehr viele (nahezu andauernde) Festplattenzugriffe bemerken, ist Ihr System nicht optimal für MOE konfiguriert. Sie sollten mindestens 2 MB freien Speicher (Extended (XMS) oder Expanded (EMS)) zur Verfügung haben (der freie Speicher kann durch Eingabe des Befehls „MEM“ ermittelt werden). Weiterhin besteht die Möglichkeit, über das Symbol „GLOBUS“ die Animationen auszuschalten, was ebenfalls zu einem flüssigeren Spielverlauf führt.

3.2. Die Virengefahr

Computerviren sind mittlerweile ein sehr ernstes Problem geworden. Sie löschen Daten auf Festplatten und Disketten und verursachen andere Störungen. Sollte Ihr Rechnersystem mit Viren verseucht sein, so müssen Sie dieses mit Anti-Viren-Programmen wieder davon befreien. In vielen Fachzeitschriften werden derartige Programme angeboten. Ihr Systemfachhändler vor Ort wird Ihnen sicherlich ebenfalls weiterhelfen können. Um der Virengefahr schon im Vorfeld zu begegnen, beachten Sie bitte die folgenden Kapitel.

3.3. Der Schreibschutz

Ihre Disketten können Sie vor Programmviren und ungewolltem Löschen nur schützen, indem Sie den Schreibschutz der Disketten aktivieren. Es existieren Viren, die sich schon durch bloßes Einlegen der Diskette in ein beliebiges Diskettenlaufwerk verbreiten.



Der Schreibschutz sollte vor dem Einlegen der Disketten in eins Ihrer Diskettenlaufwerke aktiviert werden! Entfernen Sie den Schreibschutz *niemals*, auch wenn der Computer es von Ihnen verlangen sollte!

Ihre 3.5″-Disketten werden durch das Hochschieben des Schiebers auf der Rückseite der Diskette vor ungewollten Schreibzugriffen geschützt. Dadurch entsteht ein kleines Loch, durch das Sie hindurchsehen können. Der Schreibschutz ist nun aktiviert. Wenn Sie diese Hinweise befolgen, sind Ihre Originaldisketten vor Viren-Angriffen gefeit.

3.4. Sicherheitskopien

Grundsätzliches: Disketten stellen ein Speichermedium für Ihr Computersystem dar. Allerdings sind die Daten auf Ihren Disketten nicht vor Abnutzungserscheinungen sicher. Irgendwann gehen die auf einer Diskette gespeicherten Informationen durch häufiges Laden und Speichern verloren. Dieser Datenverlust ist unwiderruflich. Um aber mit Ihren Programmen auf längere Sicht arbeiten zu können, ist es unbedingt erforderlich, daß Sie sich von allen Disketten Sicherheitskopien anlegen.



Benutzen Sie zum Spielen stets nur Sicherheitskopien.

Sie können ohne Probleme die Spieldisketten für Ihren privaten Gebrauch vervielfältigen. Im Technischen Ergänzungsheft befindet sich ein entsprechendes Kapitel.



Aktivieren Sie stets den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten, bevor Sie sich Sicherheitskopien anlegen, und entfernen Sie diesen niemals! Falls Ihr Computer Sie auffordern sollte, den Schreibschutz Ihrer Originaldisketten zu entfernen, so haben Sie einen Fehler gemacht! Brechen Sie sofort alles ab und beginnen Sie von vorn. *Diese Anweisung gilt für alle Fälle ohne Ausnahme.* Bitte beachten Sie diesen Hinweis sorgfältig, denn nur so können Sie Ihre Originaldisketten vor Zerstörung bewahren!

3.5. Defekte Programme

Falls irgend etwas nicht funktionieren sollte, beachten Sie bitte die entsprechenden Hinweise im Technischen Ergänzungsheft. In der Regel werden Fehler nicht durch die Software, sondern durch unsachgemäße Handhabung der Disketten, falsche Systemeinstellungen innerhalb der Hardware oder Nichtbeachtung des Handbuches verursacht. Im Technischen Ergänzungsheft finden Sie einige Problemlösungen zu den häufigsten Fehlerquellen.

3.6. Die Festplatten-Installation

Unser Programm kann auf Ihren IBM ATRechner nicht direkt per Diskette gespielt werden. Vielmehr muß der Inhalt der Programmdisketten auf Ihre Festplatte installiert werden. Legen Sie bitte dazu die „Disk A“ Ihres Originalspiels in ein dafür passendes Laufwerk. Wechseln Sie das aktuelle Verzeichnis auf diesen Datenträger mit dem Befehl „A:“ oder „B:“. Starten Sie nun das Programm „INSTALL.EXE“, indem Sie INSTALL eingeben. Befolgen Sie im folgenden die Anweisungen des Programms. Die Daten werden nun von der Diskette gelesen, entpackt und auf Ihre Festplatte gespeichert.

3.7. Die Soundkarte

Es gibt verschiedene Sound-Karten für Ihren PC, mit denen Geräusche und Musik über ein beliebiges Lautsprechersystem abgespielt werden können. Nach der Festplatten-Installation gelangen Sie in ein Programm, das Ihre persönliche Sound-Konfiguration abfragt und das Programm entsprechend Ihren Wünschen anpaßt. Somit kommen Sie in den vollen Genuß des digitalen Sounds. Wollen Sie irgendwann die aktuelle Sound-Konfiguration ändern, begeben Sie sich in das Spielverzeichnis und starten Sie das Programm „PSMCFG.EXE“. Befolgen Sie im weiteren die Anweisungen des Programms. Sound-Karten wie AdLib, Soundblaster oder Kompatible werden auf jeden Fall unterstützt. Der interne Lautsprecher wird von unseren Programmen dagegen nicht verwendet, da die durch ihn entstehenden Geräusche - unserer Meinung nach - nicht geeignet sind, Spielfreude aufkommen zu lassen.

3.8. Der Spielstart

Nach der Festplatten-Installation begeben Sie sich in das Verzeichnis, in dem das Spiel auf Ihren Wunsch installiert wurde und rufen Sie das Programm „START.EXE" oder „START.BAT" durch Eingabe von START auf.
Das Spiel beginnt nun. Sie sollten jedoch vorher diese Spielanleitung sorgfältig gelesen haben.

3.9. Das Spielen per Tastatur

Diese Spiel läßt sich nur mit Hilfe einer Maus spielen. Die Tastatur wird nur benutzt, um Namenseingaben vorzunehmen.

3.10. Speichern von Spielständen

Ihre Spielstände werden im entsprechenden Spieleverzeichnis auf Ihrer Festplatte gespeichert. Ein Abspeichern auf Diskette ist nicht möglich. Wenn Sie Spielstände von der Festplatte auf eine Diskette kopieren möchten, müssen Sie dies über die DOS-Ebene durchführen.

4. Ein Überblick

4.1. Ziel des Spiels

Sie als Spieler versuchen, die ehemalige Macht eines Gottes an sich zu reißen, indem Sie die Kristallsplitter seiner toten Seele unter Ihre Kontrolle bringen und anschließend den toten Körper des Gottes übernehmen. Hierfür müssen Sie alle Kristallräume unter Ihre Kontrolle bringen, die unterirdisch im Vulkangestein vergraben sind. Zu diesem Zweck rekrutieren Sie Zwerge, die Stollen und Räume in das Vulkangestein hinein bauen, um die Kristallräume zu finden. Für weitere Aufgaben können Kampfmonster, Handwerker, Forscher und Transporter angeworben werden.
Um die unter Kontrolle gebrachten Kristallräume vor dem Computergegner zu schützen, sind Sie in der Lage, Energiewesen nach bestimmten Vorbildern zu erschaffen. Die Erschaffung dieser Wesen verbraucht Energie, die aus bestimmten Mineralien gewonnen wird. Außerdem beansprucht sie die spirituelle Energie des Zauberers, so daß Sie nur eine beschränkte Anzahl von Kreaturen gleichzeitig verwalten können.

Die Beherrschung der Kristallräume allein reicht jedoch nicht aus, um die Macht des Gottes zu erlangen. Weiterhin müssen Sie einen bestimmten Grad von Würde erreichen, wozu Sie eine hohe eigene Entwicklungsstufe benötigen.

Die Stadt Amram wird unter dem Gestein in zwei Ebenen unterteilt. Sie müssen sich durch jede der beiden Ebenen durcharbeiten. In der Mitte der unteren Ebene befindet sich der Schrein des zerstörten Gottes. Wenn man diesen Bereich betreten darf, wird man selbst zum Gott.

4.2. Der Ablauf

Während des Spiels werben Sie Zwerge an. Diese erscheinen nach einiger Zeit im sogenannten Wissensraum des jeweiligen Spielers. Dieser Raum existiert zu Beginn eines neuen Spiels. Von hier aus müssen die Zwerge zunächst Gänge und Räume ausheben, damit die Handwerker, Forscher und Transporter ihre Aufgaben durchführen können. Außer den Energiewesen benötigen alle anderen Spielfiguren Gold als Unterhalt. Gold erhalten Sie, indem Sie Zwerge in Minen nach diesem Edelmetall schürfen lassen.



Zwerge bauen Gänge und Räume. Außerdem können sie in Minen nach Gold, Metall oder Umium schürfen.

Sie müssen in diesem Spiel einen gewissen Wissensgrad erreichen. Hierfür müssen Forscher angeworben werden, die auf verschiedenen Gebieten neue Technologien entwickeln. Forscher können nur in Forschungsräumen arbeiten. Das erforschte Wissen wird in der Wissenskugel gespeichert, welche im Wissensraum aufbewahrt wird. Mit Hilfe dieser Wissenskugel können die Forscher miteinander kommunizieren.

! Forscher entwickeln nötige Technologien.

Für die Verteidigung Ihrer Gebiete können Sie sogenannte Urcs anwerben. Urcs sind bezahlte Söldner und kosten Unterhalt. Neben den Urcs können Sie mit Hilfe eines Energiebrunnens Energiewesen erschaffen. Mit Urcs und Energiewesen kann man fremde Tunnel und Räume angreifen und eigenes Terrain vor gegnerischen Übergriffen sichern.

! Urcs können angeworben werden und kosten Unterhalt. Energiewesen werden im Energiebrunnen erschaffen.

Zum Ausgraben von Räumen benötigen Sie Zwerge. Mit einem leeren Gewölbe kann aber niemand etwas anfangen. Sie müssen Handwerker anwerben, welche das entsprechende Inventar einrichten. Erst wenn der Handwerker beispielsweise einen Forschungsraum vollständig eingerichtet hat, kann ein Forscher darin seine Tätigkeit aufnehmen. Weiterhin können Handwerker tödliche Fallen erbauen, Waffen für die kämpferischen Urcs schmieden oder eine Bergbaumaschine innerhalb einer Mine bedienen.



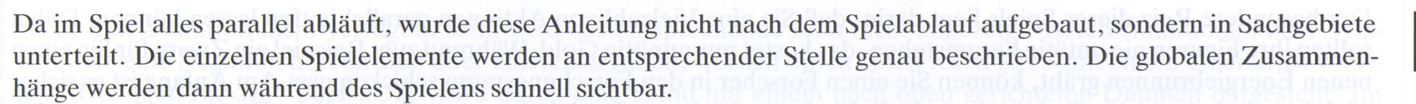
Es gibt drei verschiedene Arten von Handwerkern. Der Tischler stellt das Inventar für neue Räume her und errichtet Fallen. Der Schmied fertigt Waffen für die angeworbenen Urcs an. Der Mechaniker bedient eine Abbaumaschine in einer Mine, um die Schürfproduktion zu erhöhen.

Zwerge schürfen nach drei verschiedenen Materialien. Der Schmied benötigt Metall, Gold und Umium, um Waffen für die Urcs herzustellen. Der Energiebrunnen kann mit Umium und Gold wieder aufgefüllt werden. Für den Transport aus der Mine zu den Schmieden und Energiebrunnen müssen Sie Transporter anwerben. Weiterhin kann der Transporter die Wissenskugel aufnehmen und diese zum Schrein oder einem anderen Wissensraum transportieren.



Zum Transport von bestimmten Gegenständen können Transporter eingesetzt werden.

Sie als Spieler treten im Spiel nicht selbst auf. Vielmehr kontrollieren Sie die angeworbenen Spielfiguren. Während Sie einer Ihrer Figuren einen Befehl übermitteln, gehen alle anderen Figuren ihren alten Beschäftigungen nach. In diesem Programm laufen alle Aktionen gleichzeitig ab: Ständig werden Befehle ausgeführt, selbst wenn Sie keine Eingaben machen. Sie greifen nur kontrollierend in den Spielablauf ein, indem Sie neue Befehle an ihre Figuren weitergeben. Die Befehlsausführung übernimmt komplett der Computer. Während das Spiel immer weiter fortschreitet, müssen Sie weitere Aufgaben übernehmen und deren Ausführung kontrollieren. Dabei kann es durchaus hektisch zugehen.





Da im Spiel alles parallel abläuft, wurde diese Anleitung nicht nach dem Spielablauf aufgebaut, sondern in Sachgebiete unterteilt. Die einzelnen Spielelemente werden an entsprechender Stelle genau beschrieben. Die globalen Zusammenhänge werden dann während des Spielens schnell sichtbar.

4.3. Einige weitere Details

Die Vulkaninsel besteht aus drei verschiedenen Gesteinsarten: weiches, normales und hartes Gestein. Durch weiches Gestein kann sich ein Zwerg schneller durcharbeiten als durch hartes Gestein. Alle drei Gesteinsorten werden auf dem Bildschirm durch unterschiedliche Symbole dargestellt. Während der Schachtarbeiten im Vulkangestein müssen Sie beachten, daß die Statik der Vulkaninsel nicht unendlich belastbar ist. Weiches Gestein besitzt nicht dieselben stabilisierenden Eigenschaften wie beispielsweise hartes Gestein. Die Zwerge nehmen Ihnen allerdings die Statikberechnung ab, indem sie Ihnen stets nur die Felder anzeigen, die Sie auch tatsächlich abbauen können. Durch Forschungsergebnisse können zusätzliche Mauerarten verwendet werden, um Stützwände zu bauen.

Jedes Spiel besteht aus zwei Ebenen. Sie können also von der obersten Ebene in die untere Ebene gelangen, indem Sie entsprechende Gänge und Teleporter errichten lassen. In der unteren Ebene befinden sich auch die einzelnen Kristallräume. Ein weiteres Detail sollten Sie ebenfalls nicht außer acht lassen: Sämtliche Minen können nur in der unteren Ebene errichtet werden! Der Wissensraum befindet sich immer in der oberen Ebene.

Die einzelnen Ebenen sind in sechseckige Felder unterteilt. Die Gesteinsformationen der einzelnen Ebenen sind ebenfalls unterschiedlich. Die Verteilung der Gesteinsarten ist Ihnen ebenso bekannt wie die Position der Kristallräume und des Schreins. Die Position des gegnerischen Wissensraum ist unbekannt, sowie alle gegnerischen Gänge und Räume, bis diese von eigenen Spielfiguren erkundet worden sind.

Das Spiel läuft intern nach Runden ab. Innerhalb einer Runde werden verschiedene Dinge berechnet und ausgeführt. Eine Spielfigur benötigt beispielsweise eine Runde, um von einem Feld zu einem anderen zu gehen. Sie als Spieler bleiben von dieser Zeiteinteilung nach Runden unberührt. Das Spiel läuft kontinuierlich weiter, ohne erkennbare Unterbrechungen. Die Länge einer Runde hängt von der Geschwindigkeit Ihres Computers ab. Zu Beginn einer Partie läuft das Spiel schneller ab, um die Anfangsphase zu verkürzen. Nach einiger Zeit wird der Zeitablauf wieder normalisiert. Sie erhalten dann eine entsprechende Nachricht.

4.4. Überwinden von Anfangsschwierigkeiten

Der besondere Reiz dieses Spiels liegt darin, daß Sie eine Vielzahl von Aktionen parallel laufen lassen können. Dabei sollten ihre Figuren nie untätig herumstehen, das kostet nur unnötig Gold. Während zum Beispiel ein Zwerg für Sie einen neuen Energiebrunnen gräbt, können Sie einen Forscher in den Forschungsraum schicken usw. Am Anfang ist es sicher wichtig, mindestens eine funktionierende Goldmine zu besitzen. Somit bekommen Sie mögliche Finanzprobleme in den Griff. Dementsprechend übernehmen zu Spielbeginn Zwerge und Tischler die Hauptrollen, um Teleporter und Minen einzurichten. Der Anfänger sei hier noch einmal daran erinnert, daß er Minen nur in der unteren Ebene anlegen kann. Häufig wird auch vergessen, daß der Tischler in der Raummitte stehen muß, wenn er den Raum neu einrichten will. Achten Sie beim Graben (Zwerg) auf die statischen Besonderheiten: Sind die ausgegrabenen Flächen zu groß, kann das zu Problemen führen. Das Programm erkennt, für welche Art von Raum eine gegrabene Fläche geeignet ist, trotzdem ist es günstiger, wenn Sie sich die entsprechenden Raumformen gut einprägen. Ein Zwerg kann immer nur eine Wand abtragen, die unmittelbar neben seinem Standort liegt. Sind aber einmal Gänge gegraben, brauchen Sie im Befehlsmenü der einzelnen Figuren nur auf den Anfangs- und Endpunkt des Weges zu klicken, um sie in Marsch zu setzen. Das gilt auch, wenn sich Ihre Leute über zwei Ebenen hin bewegen.

5. Die Steuerung

Sie können jeder Spielfigur oder einem Spielstand einen beliebigen Namen geben. Als Eingabegerät dient die Tastatur Ihres Computers. Klicken Sie hierfür das Namensfeld mit dem Mauszeiger an.
Alles weitere wird mit Hilfe der Maus gesteuert. Jede Befehlsfunktion wird durch Anklicken eines Bildschirmicons über die linke Maustaste angewählt. Jedes Icon wird durch ein kleines Bild dargestellt, das den Befehl grafisch wiederspiegelt. Mit der rechten Maustaste können Sie den Kartenausschnitt auf die Position des Mauszeigers zentrieren. Befinden Sie sich jedoch in einem Untermenü, können Sie dieses mit der rechten Maustaste verlassen, ohne daß die vorhergehenden Eingaben berücksichtigt werden.



Mit der linken Maustaste werden Befehlicons angewählt. Mit der rechten Maustaste können Sie den Kartenausschnitt auf dem Bildschirm bewegen oder ein aktuelles Untermenü ohne Befehlsausführung wieder verlassen.

Im Spiel werden Sie viele verschiedene Befehlsicons entdecken. Auf eine Beschreibung dieser Icons auf dem Bildschirm haben wir verzichtet, weil sie nach einer kurzen Einarbeitungszeit ohne Probleme verwendet werden können. So konnten wir den Bildschirmaufbau übersichtlicher gestalten. Alle Icons sind in der Regel selbsterklärend und werden zusätzlich in den nächsten Kapiteln dieser Anleitung genau beschrieben.



Sollte eine Funktion nicht verfügbar sein, wird das entsprechende Icon nicht angezeigt. Befehlsfunktionen oder Symbole, die eine Negation herbeirufen oder darstellen sollen, werden durch einen roten Kreis mit einem Querstrich versehen. Das Icon für „Ja“ oder „OK“ wird durch eine Hand mit einem nach oben gerichteten Daumen dargestellt. Im Gegensatz dazu wird das Icon für „Nein“ mit einem Daumen nach unten wiedergegeben.

6. Einstellungen bei Spielbeginn

Zu Spielbeginn müssen Sie Ihren Namen eingeben. Anschließend folgt eine Passworteingabe, mit deren Hilfe sich ein Spieler individuell für das Spiel anmelden kann. Hierfür gibt er ein beliebiges, frei erfundenes Wort ein. Beachten Sie dabei die Groß- und Kleinschreibung. Dieses Passwort ist nicht mit einer Codewort-Abfrage aus einer Anleitung zu verwechseln. Das Passwort gilt für alle Zeit und stellt den Schlüssel dar, mit dem ein Spieler das Spiel beginnen kann. Diese Vorgehensweise ist notwendig, wenn mehrere Leute dieses Programm zu unterschiedlichen Zeiten spielen wollen. Jeder

Spieler erhält mit Hilfe seines Namens und des Passwortes eigene Speicherdateien zugeteilt, so daß kein Spieler die Spielstände eines anderen zerstören kann. Klicken Sie bitte das OK-Icon an, um in das nächste Menü zu gelangen. Falls Sie das OK-Icon an dieser Stelle ohne Eingabe eines Namens angeklickt haben sollten, werden Ihre Spielstände global abgespeichert und können von jedem benutzt oder überschrieben werden.

Anschließend gelangen Sie in das Netzspielmenü. Wenn Sie gegen einem menschlichen Mitspieler antreten möchten, aktivieren Sie bitte das Netzspielicon (oben rechts). Das Netzspielicon besitzt vier verschiedene Zustände. Dementsprechend können Sie es viermal anwählen. Zuerst wird ein Icon für *kein Netzspiel* (abgedunkelter Bildschirm) gezeigt. Nach einem Anklicken erscheint ein Icon für eine *Netzwerkverbindung* (v-förmiger Netzstecker). Diese Option sollten Sie wählen, wenn Sie über ein Netzwerk (beispielsweise Novell) verfügen. Besitzer eines *Nullmodemkabels* wählen bitte eins der beiden folgenden Icons (Kabelstecker). Innerhalb dieses Icons befindet sich eine 1 oder 2. Je nachdem an welcher seriellen Schnittstelle Sie Ihr Nullmodemkabel installiert haben, müssen Sie das entsprechende Icon aktivieren (COM1 oder COM2). Die Wahl der Schnittstelle kann für beide Computer unterschiedlich ausfallen.

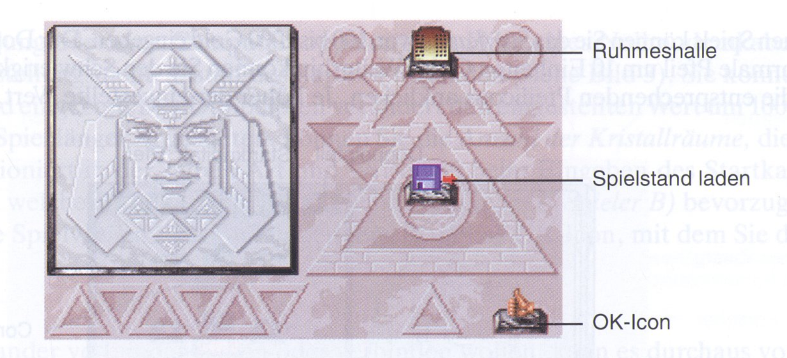
Links vom Netzspielicon befindet sich ein Icon für die Bestimmung der Spielerfarbe. Der blaue Spieler fängt das Spiel im Norden, der rote Spieler im Süden an. Beide Spieler müssen sich jeweils für eine eigene Farbe entscheiden. Sollten beide Spieler die gleiche Farbe gewählt haben, kann keine Computerverbindung hergestellt werden. In diesem Fall erhalten sie eine Nachricht.

Falls Sie eine Netzwerkverbindung aktiviert haben, erscheint im unteren Bildschirmbereich ein Feld für die Eingabe des gemeinsamen Netzwerkpfades. In diesem Feld müssen Sie einen Verzeichnispfad eingeben, auf dem die Computer der beiden Spieler gemeinsam zugreifen können. In diesem Verzeichnis werden die aktuellen Spieldaten und Informationen abgelegt, die für das Spielen mit zwei Computern benötigt werden. Für die Eingabe des Verzeichnispfades klicken Sie einfach das Eingabefeld an. Mit dem OK-Icon beenden Sie Ihre Eingabe. Sollte keine Netzverbindung hergestellt werden können, können Sie erneut einen anderen Verzeichnispfad eingeben oder ein Spiel gegen Ihren Computer beginnen.

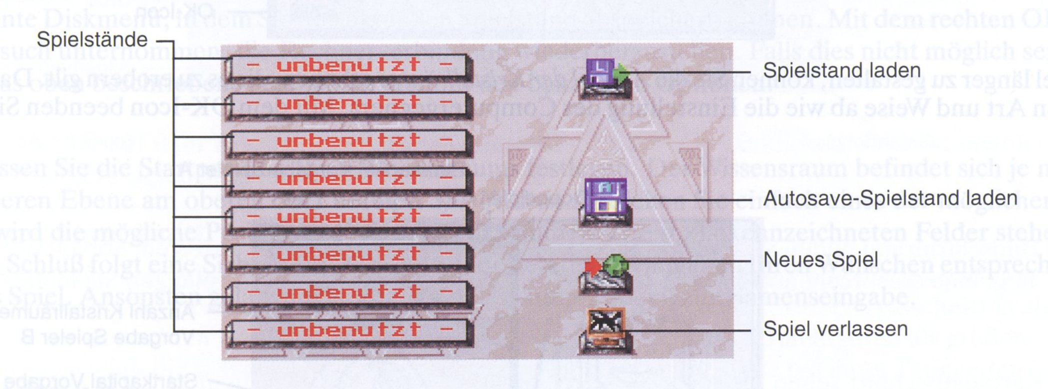


Beachten Sie bitte, daß das Spiel über ein Nullmodemkabel deutlich langsamer läuft!

Auf der folgenden Bildschirmseite können Sie sich die *Ruhmeshalle* anzeigen lassen oder einen alten *Spielstand laden*. In der Ruhmeshalle werden die besten Spieler aufgeführt. Über das OK-Icon gelangen Sie wieder in das unten gezeigte Menü zurück. Mit dem Löschicon können Sie die Ruhmeshalle auch komplett löschen, wenn Sie wollen. Möchten Sie ein neues Spiel beginnen, klicken Sie einfach auf das OK-Icon, das Sie unten sehen können.

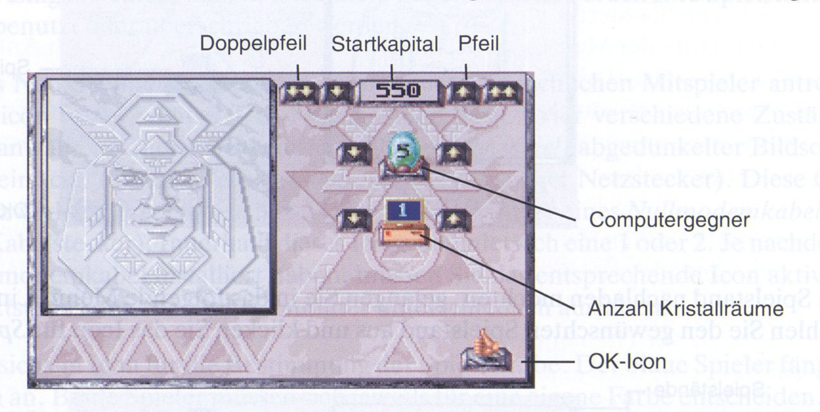


Wenn Sie einen Spielstand nachladen möchten, gelangen Sie in das folgende Menü. Links sind die *einzelnen* Spielstände aufgeführt. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und klicken Sie das Icon für *Spielstand laden* an.

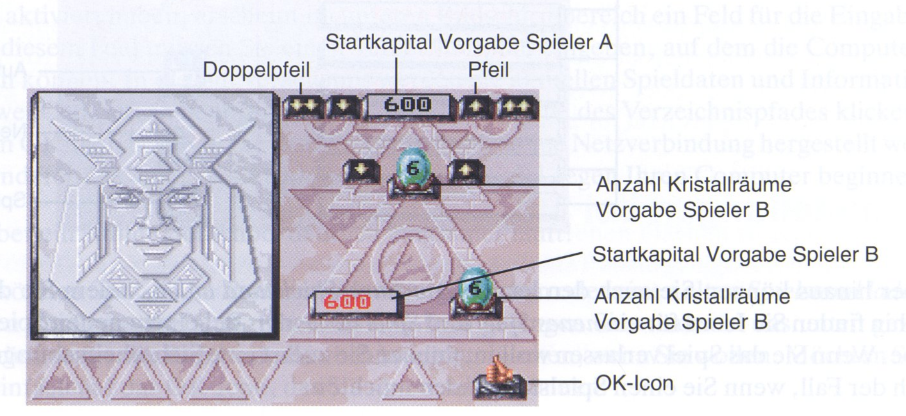


Darüber hinaus können Sie auch den letzten *Autosave-Spielstand laden,* indem Sie das entsprechende Icon anklicken. Weiterhin finden Sie Icons für ein *neues Spiel* und *Spiel verlassen*. Bei einem neuen Spiel gelangen Sie wieder zur Namenseingabe. Wenn Sie das Spiel verlassen wollen, müssen Sie zuerst eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Dies ist auch der Fall, wenn Sie einen Spielstand laden möchten.

Bei Beginn eines neuen Spiels können Sie das *Startkapital* von 100 bis 1000 Gold eingeben. Der Doppelpfeil verändert den eingestellten Wert um 100, der normale Pfeil um 10 Einheiten Gold. Weiterhin können Sie den Schwierigkeitsgrad des *Computergegners* einstellen, indem Sie die entsprechenden Pfeilicons anklicken. Je höher der eingestellte Wert, desto schwieriger wird es für Sie.



Um das Spiel länger zu gestalten, können Sie die *Anzahl der Kristallräume* erhöhen, die es zu erobern gilt. Das Auswählen läuft in der selben Art und Weise ab wie die Einstellung des Computergegners. Mit dem OK-Icon beenden Sie Ihre Eingaben.



Wenn Sie eine Netzwerkverbindung oder eine Computerkoppelung mit Hilfe eines Nullmodemkabels aktiviert haben, erscheint das oben gezeigte Einstellungsmenü anstatt des darüber liegenden (siehe Bild 3). Sie können als *Spieler A* das *Startkapital* von 100 bis 1000 Gold eingeben. Der Doppelpfeil verändert den eingestellten Wert um 100, der normale Pfeil um 10 Einheiten Gold. Um das Spiel länger zu gestalten, können Sie die *Anzahl der Kristallräume,* die es zu erobern gilt, erhöhen. Das Auswählen funktioniert in der selben Art und Weise wie beim Eingeben des Startkapitals. Im unteren Bereich befinden sich Angaben, welche Einstellungen Ihr menschlicher Gegner *(Spieler B)* bevorzugt. Erst wenn beide Spieler sich auf eine einheitliche Spielvariante geeinigt haben, erscheint das OK-Icon, mit dem Sie dieses Einstellungsmenü beenden können.

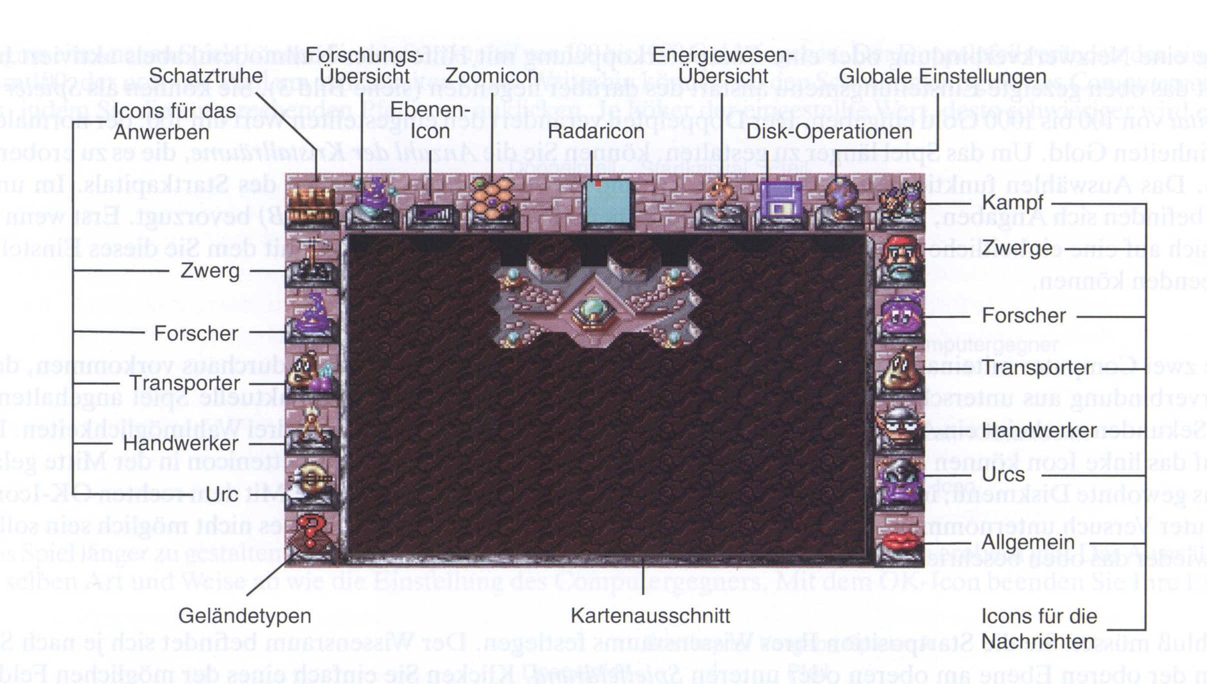
!

Falls Sie zwei Computer miteinander verbunden haben oder verbinden wollen, kann es durchaus vorkommen, daß die Rechnerverbindung aus unterschiedlichen Gründen abbricht. In diesem Fall wird das aktuelle Spiel angehalten, und nach 60 Sekunden erscheint ein Auswahlfenster mit einer entsprechenden Nachricht und drei Wahlmöglichkeiten. Durch Klick auf das linke Icon können Sie ein neues Spiel beginnen. Durch Klick auf das Diskettenicon in der Mitte gelangen Sie in das gewohnte Diskmenü, in dem Sie den aktuellen Spielstand abspeichern können. Mit dem rechten OK-Icon wird ein erneuter Versuch unternommen, die Rechnerverbindung wiederherzustellen. Falls dies nicht möglich sein sollte, erscheint wieder das oben beschriebene Auswahlfenster mit den bekannten Optionen.

Zum Schluß müssen Sie die Startposition Ihres Wissensraums festlegen. Der Wissensraum befindet sich je nach Spieler immer in der oberen Ebene am oberen oder unteren *Spielfeldrand.* Klicken Sie einfach eines der möglichen Felder an. Der Computer wird die mögliche Position für Sie genau bestimmen. Die rot gekennzeichneten Felder stehen nicht zur Verfügung. Zum Schluß folgt eine Sicherheitsabfrage, ob alle getätigten Eingaben Ihren Wünschen entsprechen. Ist alles OK, beginnt das Spiel. Ansonsten gelangen Sie wieder in das Anfangsmenü zur Namenseingabe.

7. Das Spielfeld

Der Bildschirm ist grob gesehen in vier Teilbereiche aufgeteilt. In der Mitte sehen Sie den *Kartenausschnitt,* der Ihnen das Höhlenlabyrinth in 3D-Ansicht oder in einer verkleinerten Übersicht anzeigt. Wenn Sie ein Untermenü aufrufen, wird der Kartenausschnitt durch dieses Menüfenster ersetzt.

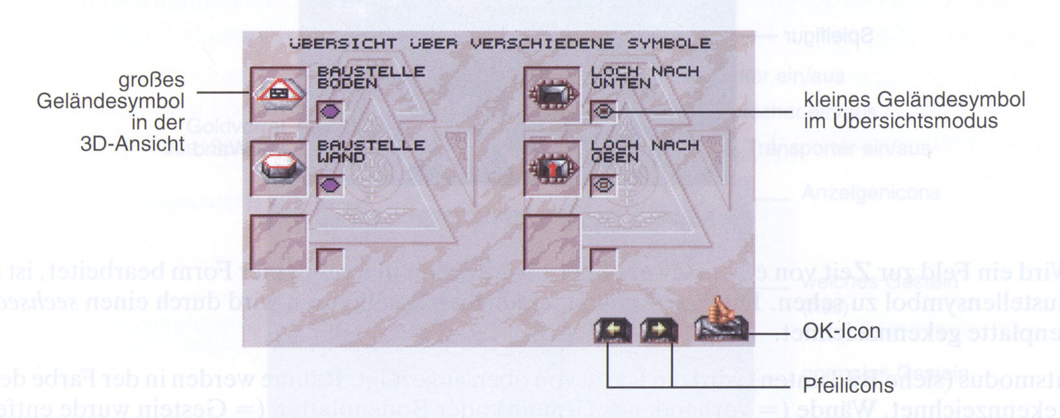


Am rechten Bildschirmrand finden Sie mehrere Icons, die eingehende *Nachrichten* anzeigen. Sobald sich eine dieser Figuren bewegt, liegt eine entsprechende Nachricht vor. Durch Anklicken dieses Icons gelangen Sie in die Nachrichtenübersicht.

Links vom Kartenausschnitt sehen Sie mehrere Icons zum *Anwerben* von Spielfiguren. Falls Sie beispielsweise einen Zwerg anwerben möchten, klicken Sie auf das entsprechende Icon, und Sie gelangen in das Anwerbmenü.

Im oberen Bildschirmbereich finden Sie verschiedene Icons zum Umschalten von Modi, Anzeigen von Übersichten, Diskoperationen oder Einstellen von Optionen.

Unten links in der Ecke liegt ein Icon für die *Geländetypen*. Wenn Sie dieses Icon anklicken, erhalten Sie eine Übersicht mit der Beschreibung aller im Spiel vorkommenden Geländesymbole. Mit den *Pfeilicons* können Sie die einzelnen Bildschirmseiten vor- und zurückblättern. Es werden jeweils die Geländesymbole für die 3D-Ansicht und für den Übersichtsmodus angezeigt. Durch Anklicken des OK-Icons verlassen Sie dieses Informationsmenü.

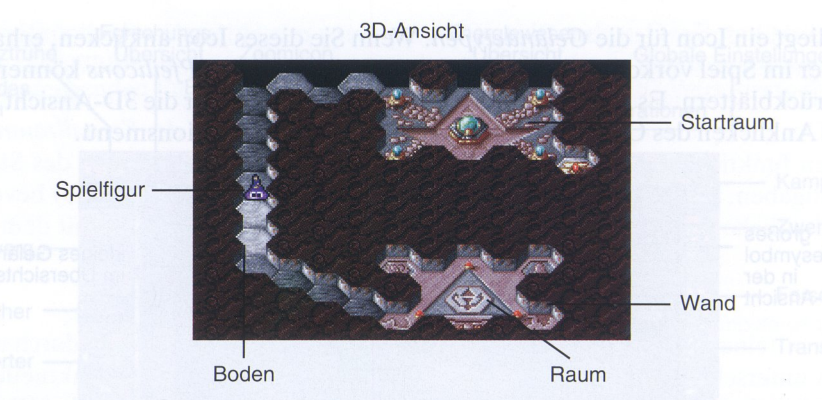


Alle Befehlicons, die Sie auf dem Bildschirm sehen, können Sie zu jeder Zeit anklicken. Dies ist unabhängig davon, inwieweit Sie schon andere Befehlsfunktionen aufgerufen haben.

7.1. Der Kartenausschnitt

Der Kartenausschnitt zeigt den Aufbau der zur Zeit aktuellen Ebene in 3D-Ansicht (siehe obige Grafik) oder im Übersichtsmodus an. Durch Anklicken eines Feldes mit der rechten Maustaste können Sie diesen Ausschnitt in alle vier Richtungen bewegen. Beim Betrachten werden je nach Ausschnittmodus die einzelnen Spielfiguren als größere Grafik oder als kleine Symbole angezeigt, die sich auf dem Bildschirm bewegen. Sie können diese bei ihren Tätigkeiten in aller Ruhe beobachten. Ein Erklärung der im Spiel vorhandenen Geländesymbole erhalten Sie, wenn Sie das Geländeicon unten links anklicken.

In der 3D-Ansicht besitzt jeder Gang andere Bodenplattensymbole, um anzuzeigen, welche Gesteinsart vor dem Aushub vorhanden war. Jeder Raum besitzt ebenfalls eine für ihn typische Grafik. Ebenso werden die Fallen unterschiedlich



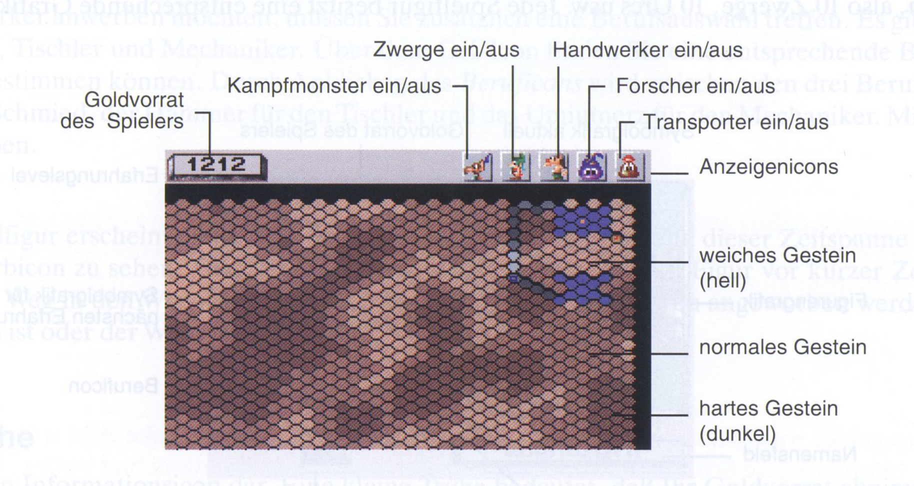
angezeigt. Wird ein Feld zur Zeit von einem Zwerg oder Handwerker in irgendeiner Form bearbeitet, ist zur Kennzeichnung ein Baustellensymbol zu sehen. Die Position von feindlichen Spielfiguren wird durch einen *sechseckigen Rahmen* auf der Bodenplatte gekennzeichnet.

Im Übersichtsmodus (siehe Bild unten) wird die Karte von oben angezeigt. Räume werden in der Farbe des Besitzers (rot oder blau) gekennzeichnet. Wände (= vorhandenes Gestein) oder Bodenplatten (= Gestein wurde entfernt) werden in unterschiedlichen Farben dargestellt. Die Position von Spielfiguren wird in Form kleiner Symbole wiedergegeben.

Spielfigur	Symbol
Zwerg	Quadrat
Handwerker	H
Forscher	O
Transporter	T
Urc	U
Kriecher	U um 180 Grad gedreht
Schleimer	T um 180 Grad gedreht
Geher	A
Hüpfer	+
Flieger	V
Nebelwesen	I



Vorhandenes Gestein oder Wände werden im Übersichtsmodus in speziellen Farben dargestellt, ebenso die Bodenplatten. Um Wände und Bodenplatten zu unterscheiden, werden alle Wände gerastert (kariert) dargestellt. Bodenplatten besitzen eine einheitliche Form und Farbe. Eine genaue Beschreibung aller Geländesymbole erhalten Sie, wenn Sie das Geländeicon unten links anklicken.



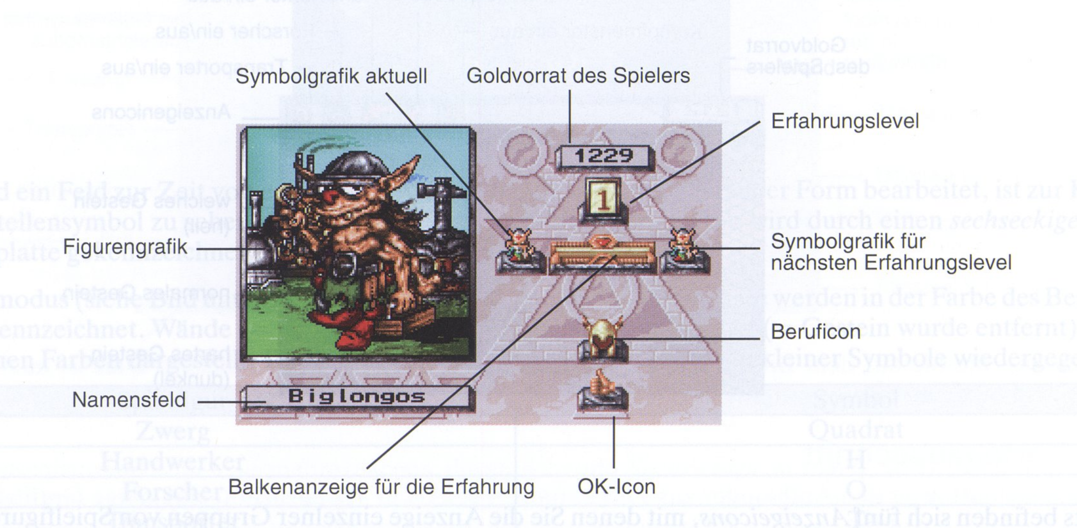
Oben rechts befinden sich fünf *Anzeigeicons,* mit denen Sie die Anzeige einzelner Gruppen von Spielfiguren gezielt aktivieren oder wegschalten können. Wenn Sie nur die Position aller Urcs abfragen möchten, brauchen Sie die anderen vier Icons nur auszuschalten. Ein Icon ist dann ausgeschaltet, wenn die entsprechende Grafik in Grautönen angezeigt wird.



Falls Sie sich im Befehlsbildschirm befinden, kommen weitere Informationen auf der Übersichtskarte hinzu. Näheres dazu finden Sie an entsprechender Stelle. Bitte unterscheiden Sie zwischen der 3D-Ansicht, dem Übersichtsmodus, dem Befehlsbildschirm und dem Kontrollmodus.

7.2. Anwerben von Spielfiguren

Sie können Zwerge, Forscher, Transporter, Handwerker und Urcs über die entsprechenden Icons anwerben. Das Icon für den Zwerg befindet sich unterhalb der Schatztruhe, die nachfolgenden Icons entsprechen der oben genannten Reihenfolge. Durch Anklicken des gewünschten Icons wird ein Fenster geöffnet. Sie können jeweils nur zehn Figuren pro Rasse anwerben, also 10 Zwerge, 10 Urcs usw. Jede Spielfigur besitzt eine entsprechende Grafik.



Jede Spielfigur einer Rasse wird in einem *Pool* zusammengefaßt. Durch Anklicken der *Figurengrafik* können Sie zwischen den verschiedenen Figuren auswählen, die sich noch im Pool befinden. Anhand des OK-Icons wird die ausgewählte Figur angeworben. Sie können der Figur nun einen Namen geben, indem Sie das *Namensfeld* anklicken. Durch erneutes Klicken des OK-Icons übergeben Sie diese Aufgabe dem Computer. Es kann immer nur eine Figur gleichzeitig angeworben werden.

Die *Balkenanzeige für die Erfahrung* spiegelt wieder, wie lange eine Figur noch für Sie arbeiten muß, um den nächsten Erfahrungslevel zu erreichen. Ein neuer *Erfahrungslevel* wird bei einem vollen blauen Balken erreicht. Neben der Anzeige für den Erfahrungslevel befindet sich beim Urc ein Symbol für den Waffenlevel, den er zur Zeit besitzt.

Wenn Sie einen Handwerker anwerben möchten, müssen Sie zusätzlich eine Berufsauswahl treffen. Es gibt verschiedene Handwerker: Schmiede, Tischler und Mechaniker. Über dem OK-Icon finden Sie eine entsprechende Befehlsfunktion, mit der Sie den Beruf bestimmen können. Durch Anklicken des *Beruficons* wird zwischen den drei Berufen ausgewählt. Der Helm steht für den Schmied, der Hammer für den Tischler und das Umiumerz für den Mechaniker. Mit dem OK-Icon wird die Figur angeworben.

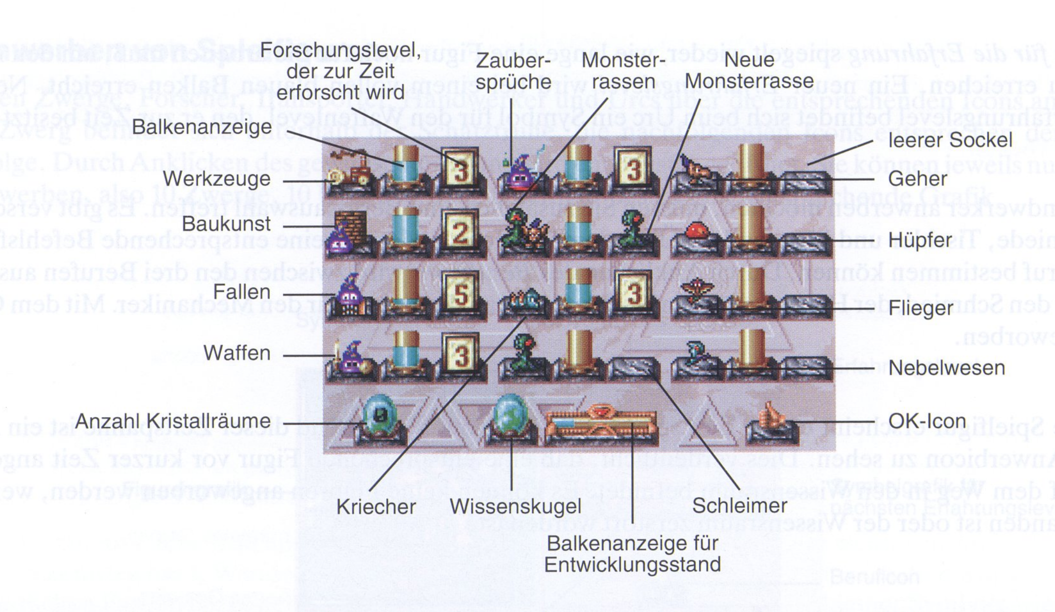
Eine angeworbene Spielfigur erscheint einige Zeit später im Wissensraum. Während dieser Zeitspanne ist ein Ausrufezeichen über das Anwerbicon zu sehen. Dies verdeutlicht, daß eine entsprechende Figur vor kurzer Zeit angeworben wurde und sich auf dem Weg in den Wissensraum befindet. Es können keine Figuren angeworben werden, wenn keine Wissenskugel vorhanden ist oder der Wissensraum zerstört worden ist.

7.3. Die Schatztruhe

Die Schatztruhe stellt ein Informationsicon dar. Eine kleine Truhe bedeutet, daß Ihr Goldvorrat abnimmt. Sie fördern dann zu wenig Gold in den Minen, um den Unterhalt für alle Spielfiguren zu bezahlen. An dieser Stelle sollten Sie schnellstens die Situation bereinigen, denn ohne Gold haben Sie das Spiel sehr bald verloren. Falls eine große Schatztruhe zu sehen ist, ist Ihre Finanzlage in Ordnung. Ihr Goldvorrat wird zu gleichen Teilen in den einzelnen Goldminen gelagert. Wenn Sie die Schatztruhe anklicken, erhalten Sie einige Informationen wie Game-Credits und Programmversion.

7.4. Forschungsübersicht

Hier werden alle 12 Forschungsgebiete und der Entwicklungsstand in einem Übersichtsfenster angezeigt. Eine Beschreibung der einzelnen Forschungsgebiete finden Sie im Kapitel *Die Forschung*.



Jedes Forschungsgebiet wird mit drei Grafikanzeigen näher beschrieben. Das linke Bild spiegelt das Forschungsgebiet bildlich wieder, beispielsweise Schwert und Schild als Symbol für das Forschungsgebiet *Waffen*. In der Mitte befindet sich eine *Balkenanzeige*. Wenn der blaue Balken seine volle Höhe erreicht hat, wurde ein neuer Forschungslevel erzielt. Der *Forschungslevel*, an dem zur Zeit gearbeitet wird, wird mit einer Zahl in der rechten Grafik wiedergegeben. Die einzige Ausnahme befindet sich beim Forschungsgebiet *Monsterrassen*, wo statt einer Zahl die entsprechende Figurengrafik angezeigt wird. Kann ein Wissensgebiet zur Zeit nicht erforscht werden, weil die Voraussetzungen nicht vorhanden sind, wird diese Tatsache durch einen *leeren Sockel* verdeutlicht.

Unten links liegt das Icon für die Anzahl der von Ihnen kontrollierten *Kristallräume*. Rechts davon finden Sie ein Symbol für die Wissenskugel wieder. Sollte dies nicht angezeigt werden, wurde Ihre Wissenskugel zerstört. In der Mitte befindet sich eine Balkenanzeige für den aktuellen *Entwicklungsstand*. Wenn der blaue Balken seine volle Größe erreicht hat, können Sie den Schrein mit der Wissenskugel betreten, falls Sie alle notwendigen Kristallräume unter Ihre Kontrolle gebracht haben. Unten rechts finden Sie das OK-Icon, mit dem Sie dieses Informationsfenster wieder verlassen können.

7.5. Die Ebenen

Die Stadt Amran besteht aus zwei Ebenen, in denen man Gänge und Räume bauen kann. Wenn Sie das Ebenenicon anklicken, können Sie zwischen beiden Ebenen hin- und herschalten. Dabei zeigt das Icon auf die Ebene, in der Sie sich nach dem Anklicken befinden werden. Dieses Icon ist ebenfalls aktiv, wenn Sie einer Spielfigur einen Bewegungsbefehl eingeben, der von einer Ebene in die andere führt. Wählen Sie einfach die Zielebene aus und klicken Sie das Zielfeld an. Den kürzesten Weg dorthin berechnet Ihnen der Computer. Näheres dazu im Kapitel *Die Befehlseingabe*.

7.6. Der Zoom

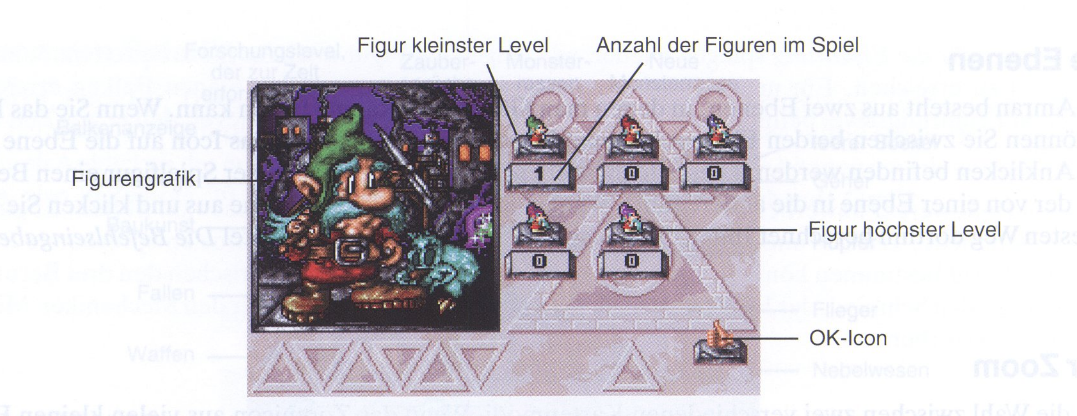
Sie haben die Wahl zwischen zwei verschiedenen Kartenmodi. Wenn das Zoomicon aus vielen kleinen Feldern besteht, gelangen Sie in den Übersichtsmodus. In dieser Übersicht wird das Zoomicon durch wenige, große Felder ersetzt, was zeigt, daß Sie sich nach dem Anklicken in der 3D-Ansicht befinden werden. Eine Erklärung bezüglich der 3D-Ansicht und des Übersichtsmodus finden Sie weiter oben.

7.7. Das Radar

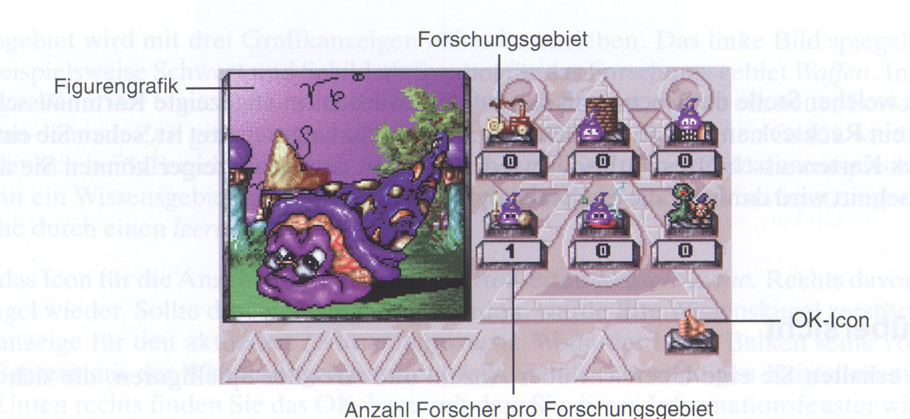
Das Radar zeigt an, an welcher Stelle der Ebene sich der auf dem Bildschirm angezeigte Kartenausschnitt befindet. Im Übersichtsmodus wird ein Rechteck angezeigt. Während die 3D-Ansicht eingeschaltet ist, sehen Sie einen Punkt, der die geographische Lage des Kartenausschnittes im Radar wiedergibt. Mit dem Mauszeiger können Sie auf das Radaricon klicken. Der Kartenauschnitt wird dann auf die entsprechende Position zentriert.

7.8. Spielfigurenübersicht

Mit Hilfe dieses Icons erhalten Sie eine Übersicht über Anzahl und Art aller Spielfiguren, die sich zur Zeit im Spiel befinden.



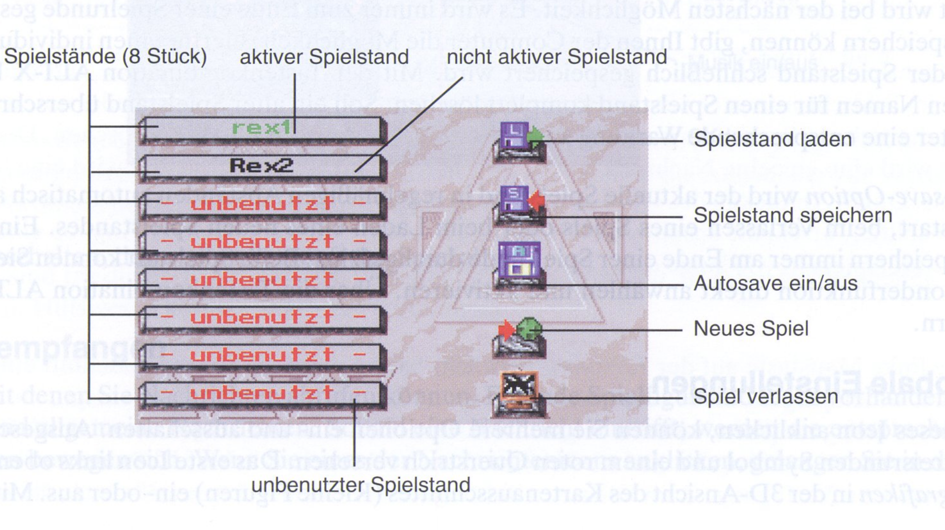
Durch Anklicken der *Figurengrafik* schalten Sie durch die einzelnen Spielfigurentypen nacheinander um. Oben links finden Sie die Symbolgrafik für die *Figur mit dem niedrigsten Erfahrungslevel.* In aufsteigender Reihenfolge werden die nächsten Figuren von links nach rechts und von oben nach unten aufgeführt. Unterhalb einer Symbolgrafik finden Sie die *Anzahl der im Spiel vorhanden Spielfiguren* gleichen Typs.



Im Gegensatz zu den anderen Figuren werden beim Forscher die entsprechenden *Forschungsgebiete* auf zwei Bildschirmseiten angezeigt. Auf der ersten Seite sehen Sie die oben gezeigten 6 Forschungsgebiete *Werkzeuge, Baukunst, Fallen, Waffen, Zaubersprüche* und *Monsterrassen* (von oben links nach unten rechts gesehen). Auf der zweiten Bildschirmseite werden die einzelnen Monsterrassen angezeigt. Unter den Symbolgrafiken für die Forschungsgebiete finden Sie die *Anzahl der Forscher* wieder, die innerhalb eines Forschungsgebietes arbeiten. Durch das OK-Icon können Sie dieses Informationsfenster wieder verlassen.

7.9. Disk-Operationen

In diesem Menü können Sie den aktuellen Spielstand abspeichern oder einen alten Spielstand nachladen. 8 verschiedene *Spielstände* stehen zur Verfügung, denen Sie jeweils einen individuellen Namen geben können. Ebenfalls an dieser Stelle können Sie das *Spiel verlassen*, wenn Sie auf das entsprechende Icon klicken. Allerdings müssen Sie anschließend noch eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Dies ist auch der Fall, wenn Sie einen Spielstand laden möchten. Wenn Sie das Icon für ein *neues Spiel* anwählen, gelangen Sie wieder zur Namenseingabe.



Wenn Sie einen *Spielstand laden oder speichern* möchten, klicken Sie bitte zuerst einen der acht Spielstände an. Bei der Auswahl des Spielstandes sollten Sie die folgenden Erklärungen beachten:

a) Eine hellrote Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand unbenutzt ist und nur für das Speichern zur Verfügung steht. Dieser Spielstand ist allerdings nicht angewählt.

b) Eine dunkelrote Schrift bedeutet, daß Sie einen unbenutzten Spielstand angewählt haben und somit der Spielstand durch Anklicken des entsprechenden Icons abgespeichert werden kann.

c) Eine schwarze Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand vorhanden ist und für das Speichern und Laden zur Verfügung steht. Dieser Spielstand ist allerdings nicht angewählt.

d) Eine grüne Schrift bedeutet, daß dieser Spielstand angewählt worden ist und sofort für das Speichern oder Laden zur Verfügung steht.

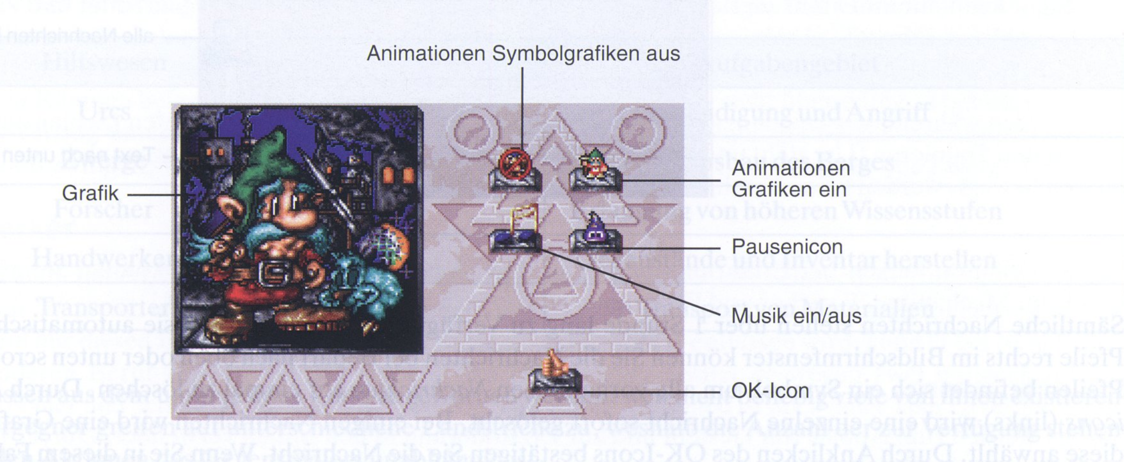
Gespeichert wird bei der nächsten Möglichkeit. Es wird immer zum Ende einer Spielrunde gespeichert. Bevor Sie einen Spielstand speichern können, gibt Ihnen der Computer die Möglichkeit, hierfür einen individuellen Namen einzugeben, unter dem der Spielstand schließlich gespeichert wird. Mit der Tastenkombination ALT-X können Sie einen bereits vorhandenen Namen für einen Spielstand komplett löschen. Soll ein alter Spielstand überschrieben werden, gibt Ihnen der Computer eine entsprechende Warnung aus.

Durch *Autosave-Option* wird der aktuelle Spielstand in regelmäßigen Abständen automatisch abgespeichert, ebenso bei einem Neustart, beim Verlassen eines Spiels oder beim Laden eines neuen Spielstandes. Ein Autosave wird wie beim normalen Speichern immer am Ende einer Spielrunde durchgeführt. Beim Spielstart können Sie den Autosave-Spielstand über eine Sonderfunktion direkt anwählen und aktivieren. Über die Tastenkombination ALT-A können sie außerdem direkt sichern.

7.10. Globale Einstellungen

Wenn Sie dieses Icon anklicken, können Sie mehrere Optionen ein- und ausschalten. Ausgeschaltete Optionen werden mit einem kreisrunden Symbol und einem roten Querstrich versehen. Das erste Icon links oben schaltet die *Animationen der Symbolgrafiken* in der 3D-Ansicht des Kartenausschnittes (Kleine Figuren) ein- oder aus. Mit dem Icon rechts daneben

können Sie die *Grafikanimationen* (große Bilder, siehe *Grafik* unten im Beispiel) wahlweise aktivieren oder deaktivieren. Wenn Sie eine der Animationsarten ausschalten, wird die entsprechende Icongrafik nicht mehr bewegt. Mit dem Icon für *Musik* wird die Hintergrundmusik aktiviert oder ausgeschaltet. Weiterhin befindet sich hier ein *Pausenicon,* mit dem das Spiel am Ende der Spielrunde angehalten wird. Das Icon mit dem Forscher wird dann durch eine andere Grafik ersetzt. Klicken Sie das Pausenicon ein zweites Mal an, geht das Spiel sofort weiter. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü, beziehungsweise wird das Spiel fortgefahren.

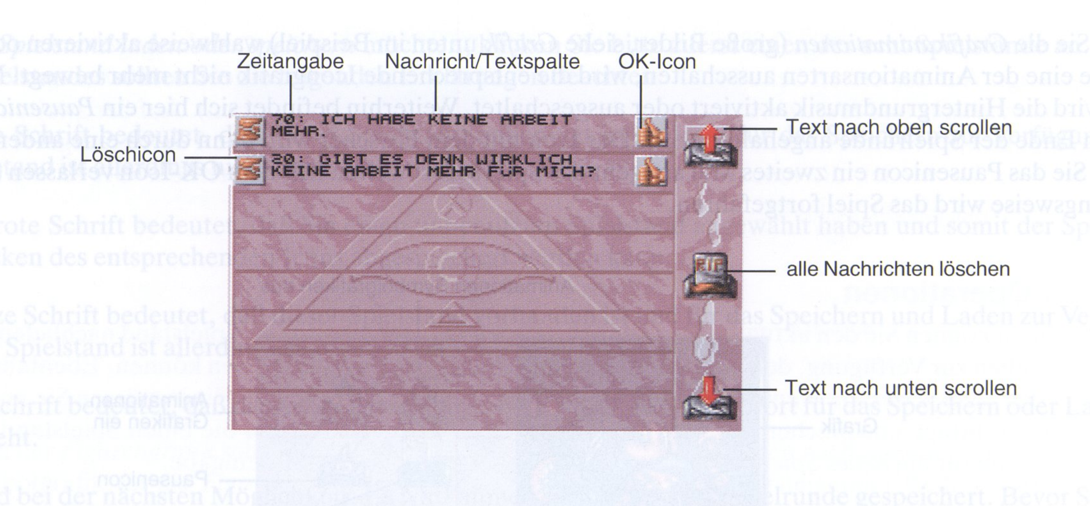




Je mehr Optionen Sie ausschalten, desto schneller läuft das Spiel ab.

7.11. Nachrichten empfangen

Es gibt mehrere Icons, mit denen Sie Nachrichten abrufen können. Für jede Spielfigur sind Icons vorhanden, außerdem für Kampfmitteilungen und allgemeine Nachrichten. Sobald eine Nachricht eintrifft, werden die entsprechenden Icons animiert, d.h. die Grafiken bewegen sich. Wenn Sie eines der Nachrichtenicons anklicken, gelangen Sie in die Nachrichtenübersicht.



Sämtliche Nachrichten stehen über 1 Stunde lang zu Verfügung. Danach werden sie automatisch gelöscht. Durch die Pfeile rechts im Bildschirmfenster können Sie die Nachrichten bei Bedarf nach oben oder unten scrollen. Zwischen diesen Pfeilen befindet sich ein Symbol, um alle vorhandenen *Nachrichten* auf einmal zu löschen. Durch Anklicken des *Löschicons* (links) wird eine einzelne Nachricht sofort gelöscht. Bei einigen Nachrichten wird eine Grafik gezeigt, wenn man diese anwählt. Durch Anklicken des OK-Icons bestätigen Sie die Nachricht. Wenn Sie in diesem Fall das Löschicon angewählt haben sollten, erscheint anstatt des OK-Icons ein Löschsymbol. Die erste Angabe einer Nachricht ist eine *Zeitangabe,* die widerspiegelt, wie lange diese Nachricht schon vorhanden ist.

Wenn Sie die linke Maustaste auf der *Textspalte* gedrückt halten, wird ein Kartenausschnitt eingeblendet, der die betreffende Position widerspiegelt, an der die Nachricht entstanden ist, bzw. es wird die entsprechende Figur, die diese Nachricht abgegeben hat, gezeigt und mit einem grünen Rahmen markiert. Klicken Sie auf das OK-Icon, wird die Nachricht als gelesen betrachtet, und Sie gelangen wieder zurück ins vorhergehende Menü. Gelesene Nachrichten stehen nur noch knapp 7 Minuten zur Verfügung. Zum Verlassen des Nachrichtenmenüs drücken Sie bitte die rechte Maustaste.

8. Beschreibung der Spielfiguren

8.1. Allgemeines

Als Hilfswesen werden die Kreaturen bezeichnet, die von realer Natur sind und Ihnen beim Ausbau Ihres Höhlenreiches, Transport von Material und Forschung behilflich sind. Für diese Tätigkeiten werden sie mit Gold entlohnt. Für jede der verschiedenen Tätigkeiten gibt es eine bestimmte Rasse von Hilfswesen. Folgende Rassen stehen zur Verfügung:

Hilfswesen	Aufgabengebiet
Urcs	Verteidigung und Angriff
Zwerge	Ausbau des Berges
Forscher	Erlangung von höheren Wissensstufen
Handwerker	Gegenstände und Inventar herstellen
Transporter	Transport von Materialien

Diese Hilfswesen müssen aus dem umliegenden Land angeworben werden, weil nicht beliebig viele von ihnen existieren. Sie und ihr Computergegner greifen auf unterschiedliche Landstriche zu, weshalb die Anzahl der zur Verfügung stehenden Hilfswesen von den Aktionen des Gegenspielers unabhängig ist.

Hilfswesen (außer Urcs) sind friedliche Kreaturen, sie kämpfen niemals. Wird ein Transporter vernichtet, geht dessen Ladung ebenfalls verloren. Hilfswesen können sich nicht verteidigen.

8.2. Der Unterhalt

Jedes Hilfswesen kostet innerhalb einer gewissen Zeit Unterhalt. Die Höhe des Unterhalts entspricht der Höhe des Erfahrungslevels. Ein Zwerg mit Level 4 kostet dementsprechend 4 Gold Unterhalt. Als einzige Ausnahme kosten sämtliche Forscher 3 Gold. Unterhalt wird im regelmäßigen Turnus gezahlt.

Wenn ein Zwerg oder Tischler einen Auftrag erhält, verlangt er das Doppelte seiner Unterhaltskosten für die Zeit seines Auftrages. Zwerge und Mechaniker, die in Minen arbeiten, erhalten keinen Unterhalt, denn dort herrscht Selbstbedienung.

8.3. Die Erfahrungslevel

Eine Figur kann nur im Erfahrungslevel steigen, wenn sie auch tatsächlich für Sie gearbeitet hat. Zwerge und Mechaniker, die in Minen arbeiten, erhalten ausnahmsweise keine Erfahrungspunkte.

Urcs werden während verschiedener Situationen erfahrener. Durch ständiges Kämpfen (Schlag ausführen oder Treffer landen) und Trainieren (Urc steht und bewegt sich nicht) werden einem Urc Erfahrungspunkte angerechnet. Einem Urc, der sich bewegt, werden keine Erfahrungspunkte angerechnet.



Alle Spielfiguren fangen bei Erfahrungslevel 1 an. Das Ansteigen der Erfahrung können Sie an der Balkenanzeige verfolgen. Mechaniker, Forscher und Energiewesen besitzen keinen Erfahrungslevel.

8.4. Der Zwerg

Zwerge werden zum Abbau von Gestein und zur Erzförderung in den Minen verwendet. Durch Arbeit verbessert sich der Erfahrungslevel eines Zwergs, wenn er nicht gerade in einer Mine arbeitet. Je nach Level führt ein Zwerg die oben genannten Aufgaben als einzige Spielfigur schneller aus. Je nach Forschungslevel wird er dabei automatisch mit dem besten Werkzeug ausgestattet, das die Forscher bis dahin entwickelt haben.

Die Zwerge sind eine gutmütige Rasse von kleinen, Bärte tragenden Wesen. Sie sind niemals feindlich gesonnen. Sie versuchen, jedem Streit auszuweichen. Jeder Zwerg führt eine große Anzahl von Steinnagern mit sich. Diese Steinnager fressen den abgebauten Stein und wandeln ihn in Licht um. Dies erklärt, warum die Zwerge keine Fackeln benötigen, um im Berg zu arbeiten. Praktischerweise wird somit auch der Abraum vernichtet. Die Steinnager sind so klein, daß sie nicht auf der Karte angezeigt werden. Sie bevölkern jedoch den ganzen Berg.

Zwerge werden aus der Umgebung des Berges angeworben. Alle anwerbbaren Zwerge werden in einem sogenannten *Pool* verwaltet. Aus diesem Pool können sie angeworben und mit einer Aufgabe betreut werden. Sobald der Zwerg mit einer Aufgabe betreut wurde, beginnt er mit der Arbeit. Nach deren Beendigung wird Ihnen dieser Umstand mitgeteilt. Danach wartet er auf einen neuen Auftrag. In der Zeit des Wartens müssen Sie ihn weiterhin bezahlen.

Seit einem Vorfall in der Geschichte der Zwerge bauen diese vorsichtiger als sonst. Das bedeutet, daß sie Räume und Gänge nur innerhalb eines gewissen Radius von anderen Räumen und Gängen bauen. Der Grund dafür ist, daß vor langer Zeit ein Familienmitglied der Zwergensippe Tollkühn im Stollen verschüttet wurde. Daraufhin bekamen die Zwerge einen Schock, der sie dazu veranlaßte, vorsichtiger zu bauen. Das bedeutet, daß sie von nun an größere Lücken zwischen den einzelnen Räumen belassen. Dies geschieht, um das tragende Gestein nicht übermäßig zu belasten. Sie als Spieler müssen einen Vertrag unterschreiben, der den Zwergen ihre eigenwillige Baulogik beläßt. Sie können keinen Zwerg zu einem Aushub zwingen, wenn dieser sich nicht in Übereinstimmung mit den Gesetzen der Zwerge befindet.

8.5. Der Handwerker

Handwerker arbeiten als Schmied, Mechaniker oder Tischler. Ein Tischler besitzt 9, der Schmied 5 Erfahrungslevel und der Mechaniker keinen. Wenn Sie einen Handwerker einstellen, müssen Sie ihm einen bestimmten Beruf zuweisen. Der Handwerker kann dann nur diesen Beruf im Berg ausüben. Wenn ein Handwerker entlassen wird, kann er bei Neueinstellung wieder einen anderen Beruf zugewiesen bekommen. Ein Handwerker besitzt deswegen zwei unterschiedliche Erfahrungslevel (für Tischler und Schmied), für jeden Beruf einen. Ein Level 5-Schmied ist noch lange kein Level 5-Tischler.

8.5.1. Der Tischler

Der Tischler stellt das Inventar für die Räume her. Die hierfür benötigte Zeit ist abhängig von der Größe des Raumes. Weiterhin kann er auch Teleporter zwischen zwei Ebenen anfertigen. Je nach Level, den der Handwerker besitzt, kann er bereits erforschte Fallen bauen.

8.5.2. Der Schmied

Je nach Forschungslevel für Waffen stellt der Handwerker Waffen in der Schmiede her. Hierfür muß er ständig mit Material versorgt werden. Sollte dieses einmal ausgehen, erhalten Sie eine Mitteilung. Der Handwerker stellt immer die bestmöglichen Waffen her, die dann von den Urcs abgeholt werden können.

8.5.3. Der Mechaniker

Je nach erreichtem Forschungslevel auf dem Gebiet *Werkzeuge* stellt der Handwerker in der Mine eine von drei Abbaumaschinen her, bedient und wartet diese danach. Verläßt der Handwerker die Mine, geht die Maschine verloren. Handwerker in der Mine besitzen keinen Erfahrungslevel. Sie können jede Maschine bedienen und warten.

8.6. Der Forscher

Forscher werden angeworben, um auf verschiedenen Wissensgebieten zu forschen und dadurch neues Wissen zu erlangen. Von den Zwergen müssen zuvor spezielle Forschungsräume gebaut werden. Danach können die Forscher dort angesiedelt werden. Nachdem die Forscher ihren Bestimmungsort erreicht haben, muß festgelegt werden, welches Forschungsgebiet erforscht werden soll. Alle Forscher können sofort mit ihrer Arbeit beginnen.

8.7. Der Transporter

Ein Transporter ist ein sackähnliches Wesen, das nur eine Tätigkeit beherrscht: das Transportieren von Materialien. Transporter besitzen 5 Erfahrungslevel. Transporter helfen Ihnen, Materialien (Metalle, Gold, Umium und die Wissenskugel) zu transportieren. Ohne Transporter können Sie keine Materialien von A nach B schaffen. Ein Transporter besitzt eine Transportkapazität von 20 Einheiten * Erfahrungslevel.

8.8. Der Urc

Urcs sind Söldner, die von Ihnen angeworben werden können. Urcs haben einen Erfahrungslevel von 1 bis 6. Sie besitzen weder Sonderfähigkeiten noch sonstige Vorteile und kämpfen mit den in der Schmiede erstellten Waffen. Der Angriffs- und Verteidigungswert steigen pro Waffenlevel, den der Urc besitzt. Ein Urc kann eine Waffe nur effektiv benutzen, wenn er den entsprechenden Erfahrungslevel besitzt. Sollte eine Waffe für einen Urc zu schwierig zu führen sein, besitzt diese nur den Effekt des Waffentyps, den der Urc maximal benutzen darf.

8.9. Die Energiewesen

Diese Kampfmonster sind aus Energie geschaffene Wesen. Sie sind aufgeteilt in 6 Monsterrassen. Jede dieser Monsterrassen hat ihre besondere Eigenschaft. Die Monsterrassen sind noch einmal in 6 Level unterteilt. Verschiedene Monster besitzen Vorteile im Kampf gegen andere Monster. Diese Vorteile beziehen sich immer auf die Höhe der Trefferwahrscheinlichkeit.

8.9.1. Die Kriecher

Die Kriecher sind eine Rasse wurmähnlicher Wesen, welche im Kampf Vorteile gegenüber Hüpfern besitzen. Die Kriecher haben die besondere Fähigkeit, Fallen zu finden. Jedesmal wenn sie über eine Falle gehen, gibt es eine prozentuale Möglichkeit, daß der Kriecher die Falle entdeckt. Die Falle wird sofort beseitigt.

8.9.2. Die Schleimer

Schleimer sind eine Rasse von Schleim- oder quallenähnlichen Wesen. Sie sind besonders verwundbar durch Eis. Im Kampf besitzen sie Vorteile gegenüber den Gehern. Level 1 - Schleimer können unter Türen hindurchkriechen. Ab dem 2. Level ist dies wegen ihrer Größe nicht mehr möglich. Sie beschädigen im Nahkampf den Verteidigungswert anderer Monster durch ihren säurehaltigen Schleim. Jedesmal wenn ein Monster getroffen wird, kann dessen Verteidigungswert herabgesetzt werden. Die Chance, daß dies passiert, ist vom Level des Schleimers abhängig. Diese Fähigkeit wirkt sich nicht gegenüber anderen Schleimern aus oder wenn kein effektiver Schaden entstanden ist.

8.9.3. Die Geher

Die Geher sind eine Rasse von Wesen, die auf zwei Beinen stehen. Sie haben extrem große Ohren, mit denen sie ausgezeichnet hören können. Sie besitzen im Kampf Vorteile gegenüber Kriechern und Hüpfern.

8.9.4. Die Hüpfer

Die Hüpfer sind ballähnliche Wesen, die sich durch Hüpfen fortbewegen. Sie bestehen in den höheren Leveln aus Feuer. Sie besitzen Vorteile gegenüber Fliegern. Die Hüpfer haben einen natürlichen Schutz gegen Feuer. Immer wenn sie mit Feuer angegriffen werden, haben sie eine prozentuale Chance, nicht getroffen zu werden. Durch ihre Fortbewegungsart bekommt der Gegner einen Malus auf seinen Angriffswert.

8.9.5. Die Flieger

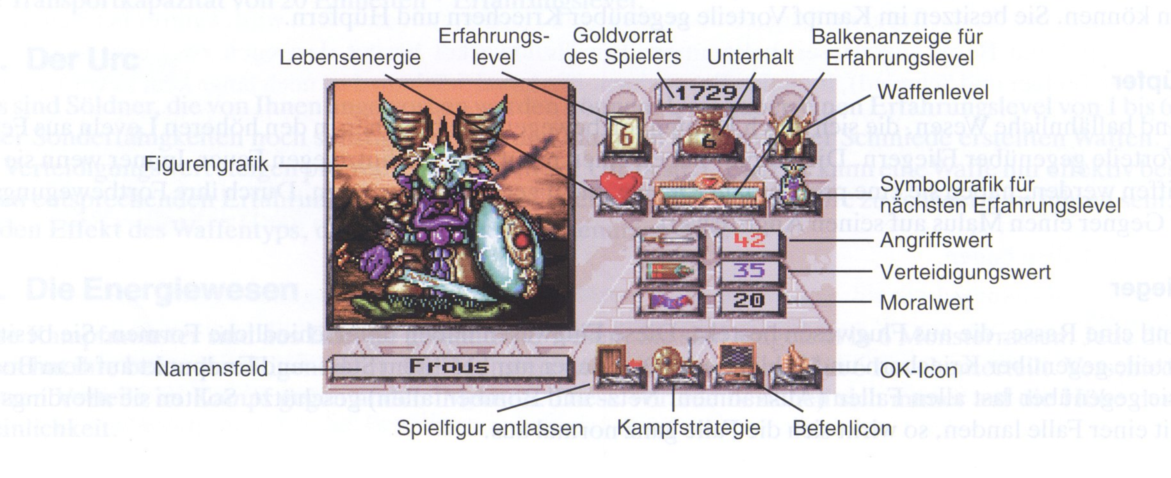
Die Flieger sind eine Rasse, die aus Flugwesen besteht. Diese Flugwesen haben unterschiedliche Formen. Sie besitzen im Kampf Vorteile gegenüber Kriechern und Schleimern. Da Flieger nur bei ihrem Start- und Endpunkt auf dem Boden landen, sind sie gegenüber fast allen Fallen (Ausnahmen: Netz- und Bombenfallen) geschützt. Sollten sie allerdings auf einem Feld mit einer Falle landen, so wirkt sich die Falle ganz normal aus.

8.9.6. Die Nebelwesen

Die Nebelwesen sind eine Rasse körperloser Wesen und haben verschiedene Formen, die sie ständig ändern. Sie sind mit unseren Gespenstern zu vergleichen und bewegen sich schwebend vorwärts. Durch ihre Fortbewegung können sie mit Ausnahme der Bombenfalle von keiner Falle verletzt werden. Sie können durch nicht-magische Türen schweben. Sie können andere Monster vergiften. Es gibt bei jedem Treffer, den das Nebelwesen an einem anderen Monster erzielt, eine prozentuale Chance, daß das Monster vergiftet wurde. Eine Vergiftung kann nur erzielt werden, wenn tatsächlich ein Schaden zugefügt worden ist. Nebelwesen können selbst nicht vergiftet werden. Ein Nebelwesen kann nicht jedes Monster vergiften, alle Level 6-Kampfmonster sind immun gegen Gift. Dazu kommt noch eine Reihenfolge, welches Nebelwesen welches Kampfmonster vergiften kann. Erste Level-Nebelwesen können nur Monster des 1. Levels vergiften. Nebelwesen mit Level 6 können nur Monster der Level 1 bis 5 vergiften. Der Abzug an Lebensenergie bei vergifteten Kampfmonstern entspricht den Levels des Nebelwesens. Am Energiebrunnen können sie sich wieder heilen lassen.

8.10. Eigenschaften von Energiewesen und Urcs

Alle Monsterrassen und Urcs haben einige Grundeigenschaften, die für alle Monster gleich sind. Eine Veränderung dieser Eigenschaften kann nur durch *Monsterforschung* erzielt werden. Die Eigenschaften von Urcs können im Gegensatz dazu nicht verändert werden, sie steigen mit zunehmender Erfahrung.



Angriffswert: Dieser Wert stellt die Angriffsfähigkeit des Kampfmonsters dar, d. h. wie gut ein Monster trifft und welchen Schaden es verursachen kann.

Verteidigungswert: Dieser Wert stellt die Verteidigungsfähigkeit des Kampfmonsters dar, d. h. wie gut sich ein Monster vor Angriffen schützen kann.

Moralwert: Dieser Wert spiegelt die moralische Verfassung des Kampfmonsters wider. Monster mit hohem Moralwert kämpfen im Durchschnitt länger als Monster mit niedriger Moral. Monster mit schlechten Moralwerten neigen eher zur Flucht.

Lebensenergie: Die Lebenspunkte des Monsters. Hat ein Monster keine Lebensenergie mehr, so wurde es eliminiert. Das Herzsymbol nimmt bei jeden Treffer entsprechend ab.

Erfahrungslevel: Nur Urcs besitzen einen Erfahrungslevel. Durch Kämpfen und Trainieren wird die *Balkenanzeige* mehr und mehr ausgefüllt. Links und rechts von der Anzeige für den *Unterhalt* wird jeweils der *Erfahrungslevel* und der *Waffenlevel* in Zahlen angegeben.

Durch Anklicken des Symbols für die *Kampfstrategie* können Sie verschiedene Varianten einstellen. Es gibt drei Einstellungen, die nacheinander durchgeschaltet werden. Mit dem Icon links davon können Sie eine *Spielfigur entlassen,* nachdem Sie eine entsprechende Sicherheitsabfrage beantwortet haben. Rechts vom Kampfstrategie-Icon befindet sich das *Befehlsicon,* mit dem Sie durch Anklicken in den Befehlsmodus gelangen. Näheres dazu finden Sie im Kapitel *Der Kampf.* Unten rechts befindet sich das OK-Icon, mit dem das aktuelle Menü verlassen können.

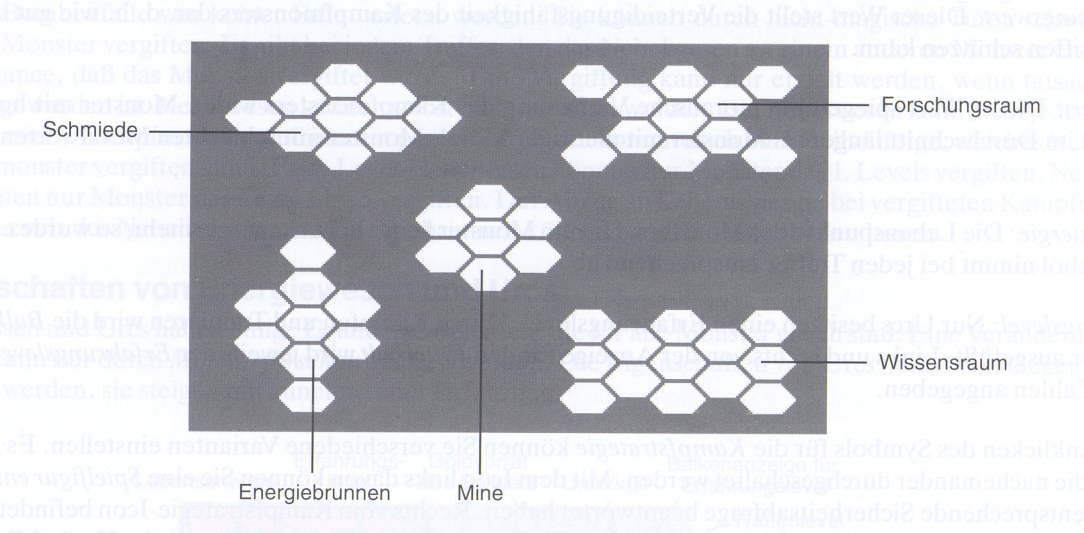
9. Beschreibung der Räume

9.1. Allgemeines

Ein Raum besitzt immer einen zentralen Mittelpunkt. Jeder Raum hat eine unterschiedliche Raumform. Ein Raum ist mindestens 7 Felder groß. Der Erbauer ist auch der Eigentümer. Im Laufe des Spiels kann der Besitzer durchaus wechseln. Der Spieler, der den Raum als letztes benutzt, wird zum Eigentümer. Einige Räume kann man mit der linken Maustaste anwählen. Daraufhin wird auf den Raumbildschirm umgeschaltet, wo Sie alle wichtigen Informationen entnehmen können.

9.2. Raumgestaltung

Jeder Raum besitzt ein für ihn typisches Aussehen. Die Anordnung der Felder richtet sich nach den folgenden Vorgaben:



Möchte man einen Raum einrichten, muß er die oben gezeigte spezielle Raumgestaltung vorweisen. Jeder Raum besitzt einen symmetrischen Mittelpunkt. Eine *Mine* besteht aus einem Feld in der Mitte und sechs weiteren Feldern ringsherum. Ein *Energiebrunnen* sieht wie eine Mine aus, außer daß zusätzlich jeweils ein Feld oben und unten angefügt wird. Eine *Schmiede* sieht ebenfalls wie eine Mine aus, obwohl zusätzlich jeweils ein Feld links und rechts angefügt wird. Ein *Forschungsraum* besitzt als Grundmuster ebenfalls das der Mine, wobei allerdings jeweils ein Feld an den vier Ecken angefügt wird. Der *Wissensraum* ist wie ein Forschungsraum gestaltet, an den zusätzlich ein Feld links und rechts angefügt wird, ähnlich wie bei der Schmiede.



Wenn Sie einen Raum anlegen möchten, muß er die notwendige Raumform besitzen, bevor ein Tischler das Inventar einrichten kann!

9.3. Einrichten eines Raumes

Eine ausgegrabene Fläche wird erst dann als Raum behandelt, wenn zuvor von einem Tischler das entsprechende Inventar errichtet wurde. *Ein Raum wird durch das Anbringen einer Einrichtung als solcher definiert.* Soll ein Inventar in einem Raum errichtet werden, das nicht dem alten, vorhergehenden Inventar entspricht, wird das alte Inventar komplett vernichtet. Dasselbe gilt auch für den Einbau eines Inventars, das sich mit einem anderen Inventar überschneidet. Eine solche Überschneidung ist nur möglich, wenn das alte Inventar zur Zeit nicht benutzt wird. Durch Anbringen eines Inventars lassen sich auch teilweise zerstörte Räume wieder reparieren.

Zum Einrichten eines Raumes muß der Tischler *auf den Mittelpunkt* positioniert werden. Durch die Angabe, welches Inventar eingerichtet werden soll, wird der entsprechende Raum eingerichtet. Der Einbau dauert eine gewisse Zeit und ist abhängig von der Größe des Raumes. Während der Arbeiten sollten sich im Raum keine anderen Spielfiguren befinden als der Handwerker. Der Tischler stellt sofort die Arbeit ein, wenn ihm eine andere Figur den Weg versperrt.

9.4. Zerstörung eines Raumes

Einen Raum kann man zerstören, indem ein Zwerg durch Bauarbeiten sein Inventar zerstört. Dadurch ist der Raum nicht mehr als solcher vorhanden. Ein freiwilliges Zerstören von Räumen ist nur möglich, wenn dadurch die Arbeit anderer Figuren nicht beeinträchtigt wird. Weiterhin kann durch Kämpfe Teile des Inventars zerstört werden. Jedes Monster, das innerhalb eines Raumes kämpft, zerstört automatisch das dort befindliche Inventar, unabhängig davon, wem der Raum gehört. Nur vollständige Räume können benutzt werden.

Wenn Teile des Wissensraumes zerstört wurden oder keiner der vorhandenen Wissensräume eine Wissenskugel enthält, kann man keine neuen Spielfiguren mehr anwerben. Die Wissenskugel wird zerstört, indem ein Kampfmonster sie durch Bewegung auf das Feld berührt. Dadurch wird eine Explosion ausgelöst, die das Monster tötet und die Wissenskugel zerstört. Die Forscher können nun nicht mehr miteinander kommunizieren und beenden ihre Forschungen, bis eine neue Wissenskugel erscheint.

Die Mine wird durch das Bauen einer Bodenplatte über den Eingang verschüttet. Die in ihr gelagerten Erze gehen verloren. Wird das Inventar eines Mineneinganges während eines Kampfes vernichtet, gilt die Mine als zerstört, und kein Erz kann mehr gefördert werden. Wenn ein feindliches Kampfmonster eine offensive Kampftaktik besitzt und das mittlere Feld einer Mine betritt oder ein Zwerg eine Bodenplatte über den Eingang baut, werden die dort befindlichen Wesen sofort getötet.

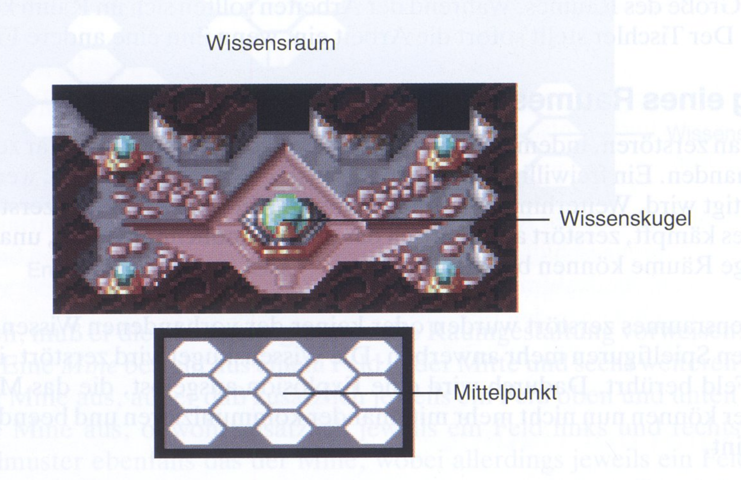
Einen Energiebrunnen kann man nur zerstören, indem ein Zwerg das mittlere Feld des Brunnens zubaut. Die dort gelagerte Energie ist dann verloren. Ein durch Kampfhandlungen demolierter Energiebrunnen kann durch einen Tischler wieder repariert werden. Die Energie des Brunnens geht dabei nicht verloren.



Alle Kristallräume und der Schrein sind magischen Ursprungs und können nicht zerstört werden.

9.5. Der Wissensraum

Der Wissensraum ist der wichtigste Raum für die Spieler. Er stellt unter anderem den Eingang in den Berg dar. Es kann mehrere Wissensräume pro Spieler geben, aber nur in einem Wissensraum kann die *Wissenskugel* liegen.

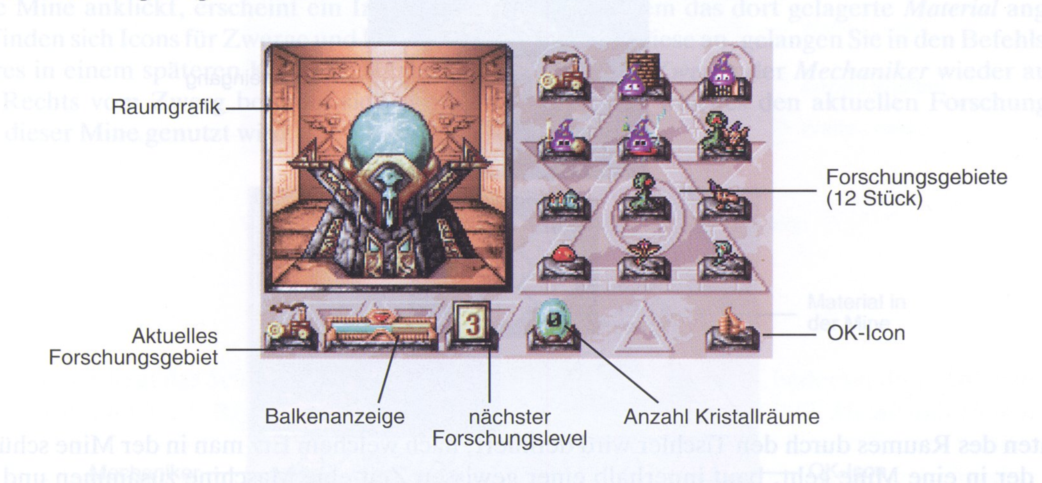


Das Wissen der Forscher wird in diesem Raum in einer Wissenskugel gespeichert. Gleichzeitig können die Forscher über diesen Raum miteinander kommunizieren. Dadurch sind sie in der Lage, vereint an einem Wissensgebiet zu forschen. Sollte ein Forscher getötet werden, so ist sein Wissen nicht verloren, da es bereits gespeichert wurde. Ein neu angeworbener Forscher erlangt das Wissen der anderen Forscher, indem er seinen Forschungsraum betritt und dort das bereits

geforschte Wissen einstudiert. In seinem Forschungsraum verbleibt dem neuen Forscher 1 Prozent der bisher benötigten Forschungszeit, um sich das Wissen der anderen Forscher anzueignen, die in diesem Wissensgebiet bereits forschen. Nach dieser Zeit hat er das komplette Wissen aus allen bis dahin geforschten Leveln.

Bei Verlust des Wissensraums müssen Sie einen neuen errichten. Sollte dieser fertiggestellt oder schon ein zweiter vorhanden sein, erscheint dort automatisch die Wissenskugel. Das Wissen ist noch vollständig erhalten. Beim Erscheinen der neuen Wissenskugel erhalten Sie das komplettes Wissen wieder zurück. Die Zeit bis zur Wiedererlangung beträgt 2 Prozent der bis zu diesem Zeitpunkt zur Forschung benötigten Zeit. Dabei werden aber alle Wissensgebiete parallel abgehandelt. Dies ist die Zeit, die Sie als Spieler brauchen, um die Wissenskugel neu aufzufüllen.

Beim Anklicken des Wissensraums erscheint ein Informationsfenster, in dem Sie den Stand der zwölf Forschungsgebiete einzeln abfragen können. Durch Anklicken der einzelnen *Forschungsgebiete* auf der rechten Bildschirmseite wird links unten der aktuelle Stand angezeigt.

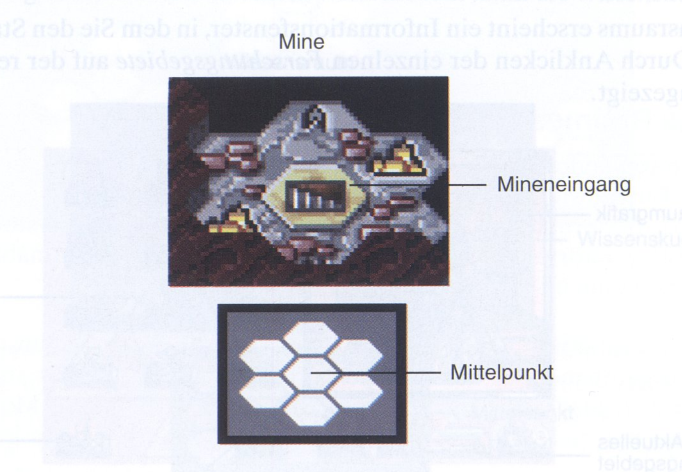


Das aktuelle Forschungsgebiet wird mit einer entsprechenden Grafik unten links angezeigt. Rechts davon befindet sich die *Balkenanzeige,* auf der Sie ablesen können, wie lange noch bis zum nächsten Wissenslevel geforscht werden muß. Der

neue *Forschungslevel* wird rechts von der Balkenanzeige angegeben. In der Mitte finden Sie ein Icon für die Anzahl der von Ihnen kontrollierten *Kristallräume*. Rechts unten in der Ecke ist das OK-Icon, mit dem Sie dieses Informationsmenü wieder verlassen können.

9.6. Die Mine

Nur in der unteren Ebene kann man Minen einrichten. Dazu muß der Zwerg in der Mitte einer eingerichteten Mine ein Loch nach unten graben. Ein Tischler muß anschließend das Inventar einrichten, damit die Mine funktionstüchtig wird. In einer Mine können jeweils nur ein Zwerg sowie ein Mechaniker arbeiten und Erze schürfen.



Beim Einrichten des Raumes durch den Tischler wird definiert, nach welchem Erz man in der Mine schürfen kann. Der Handwerker, der in eine Mine geht, baut innerhalb einer gewissen Zeit eine Maschine zusammen und bedient sie anschließend. Der Zwerg kann keine Maschine bedienen. Der Mechaniker schürft automatisch das Erz, welches der Zwerg ebenfalls abbaut.

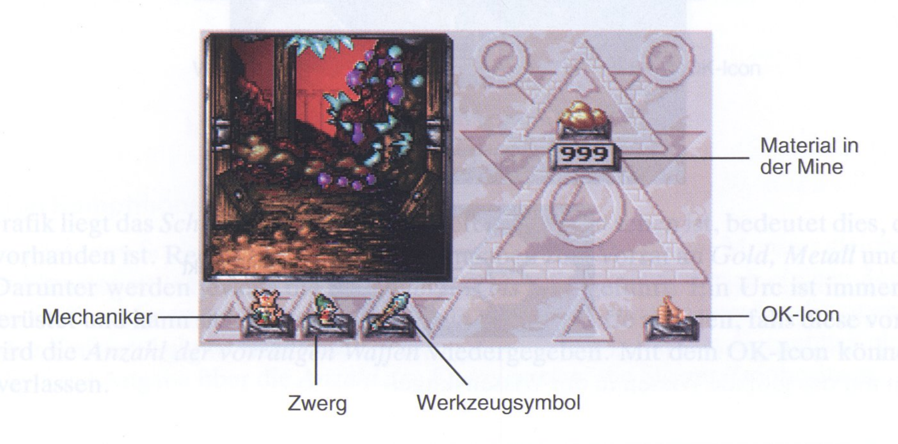
Eine Mine wird erobert, wenn ein feindliches Kampfmonster das Mineneingangsfeld betritt. Die darin gelagerten Erze gehen nicht verloren. Sobald Sie wieder einen Zwerg in die Mine schicken, wird diese aktiv. Ein Transporter kann nur Material aus einer Mine holen, wenn sich auch ein eigener Zwerg darin befindet, der den Flaschenzug bedient.

Eine Mine kann 999 Einheiten an Erzen verwalten. Überschüsse gehen durch Steinnager und Verwandte des dort arbeitenden Zwerges verloren (Schwund und Klüngel gibt es auch bei Zwergen). Ein in der Mine arbeitender Zwerg schürft entweder Gold, Metalle oder Umium. In einer Mine kann nur ein Zwerg arbeiten.

Sie können Gold in Energie umwandeln lassen. Das Verhältnis beträgt 10 Gold = 1 Energiepunkt, wenn ein Transporter Gold in einen Energiebrunnen wirft.

Ein Zwerg in einer Mine fördert in einem gewissen Zeitabschnitt eine bestimmte Menge Erz. Diese Werte werden durch den Level des Zwerges und dessen Werkzeug modifiziert. Ein Level 1-Zwerg kann ohne besonderes Werkzeug kein Umium fördern. Hierfür muß der Zwerg einen höheren Level besitzen, oder es muß ein besseres Werkzeug zur Verfügung gestellt werden.

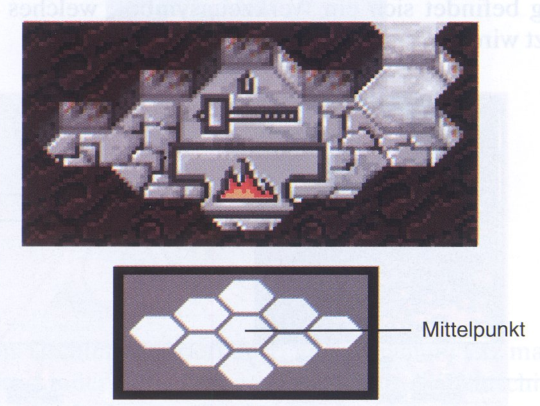
Wenn man eine Mine anklickt, erscheint ein Informationsfenster, in dem das dort gelagerte *Material* angegeben wird. Unten links befinden sich Icons für Zwerge und Mechaniker. Klickt man diese an, gelangen Sie in den Befehlsmodus dieser Figuren (näheres in einem späteren Kapitel). Damit können Sie einen *Zwerg* oder *Mechaniker* wieder aus einer Mine herausführen. Rechts vom Zwerg befindet sich ein Werkzeugsymbol, welches den aktuellen Forschungslevel widerspiegelt, der in dieser Mine genutzt wird.



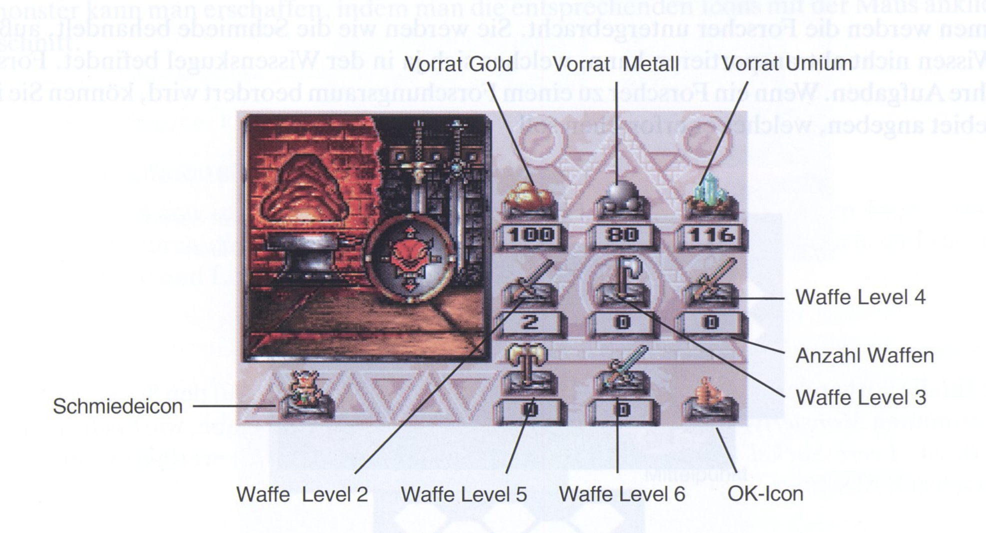
Es ist nicht zwingend, daß sich ein Handwerker in der Mine aufhält. Ein Mechaniker darf immer in eine Mine gehen. Dies ergibt allerdings nur dann einen Sinn, wenn wiederum im Forschungsbereich *Werkzeuge* die entsprechenden Abbaumaschinen vorhanden sind. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Informationsmenü.

9.7. Die Schmiede

Die Schmiede ist ein Ort, an dem Sie von einem Handwerker Waffen für die Urcs herstellen lassen können. Ein Urc nimmt sich automatisch die beste Waffe, wenn er eine Schmiede betritt. Die Schmiede hat eine begrenzte Lagerkapazität an Erzen und Waffen. Sollte das Volumen überschritten sein, so können keine neuen Waffen produziert werden. Bei der Produktion gehen Erze verloren. Sollte die Kapazität der Schmiede ausgeschöpft sein, stellt der Schmied die Produktion ein. Wenn allerdings verschiedene Waffenlevel vorhanden sind, wird vom kleinsten Waffenlevel eine Ausrüstung abgezogen, und der Schmied produziert eine bessere Ausrüstung nach.



Wird die Schmiede vom Feind erobert, so können alle dort gelagerten Erze und Waffen von einem gegnerischen Schmied oder Urc ganz normal genutzt werden. Beim Anklicken der Schmiede erhalten Sie eine Übersicht über die dort vorhandenen Erze und Waffen. Eine Schmiede kann 999 Einheiten Erz pro Materialsorte und insgesamt 10 Waffen lagern.



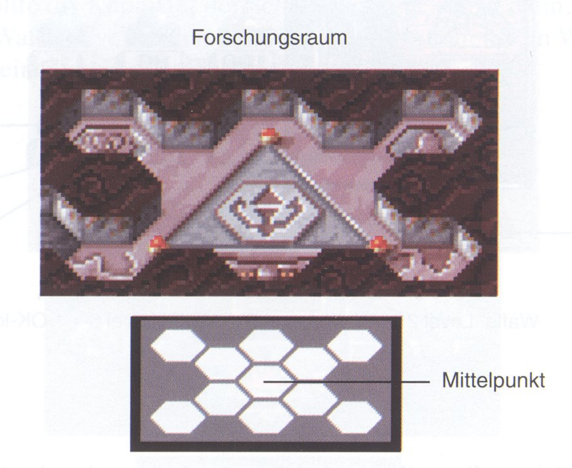
Unter der linken Grafik liegt das *Schmiedicon*. Wenn ein leerer Sockel zu sehen ist, bedeutet dies, daß in dieser Schmiede kein Handwerker vorhanden ist. Rechts oben finden Sie Angaben zum Vorrat an *Gold, Metall* und *Umium*, der in dieser Schmiede lagert. Darunter werden jeweils die *Waffenlevel 2 bis 6* aufgeführt. Ein Urc ist immer mindestens mit einer Waffe Level 1 ausgerüstet und kann sich in der Schmiede ein bessere Waffe abholen, falls diese vorhanden ist. Unter den Waffensymbolen wird die *Anzahl der vorrätigen Waffen* wiedergegeben. Mit dem OK-Icon können Sie dieses Informationsmenü wieder verlassen.



Wenn Sie einen Urc mit einer besseren Waffe ausstatten möchten, bewegen Sie ihn einfach in die Schmiede. Er nimmt automatisch die beste Waffe an sich.

9.8. Der Forschungsraum

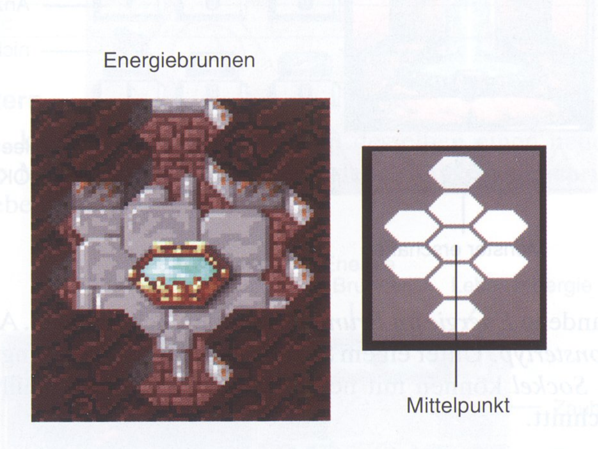
In Forschungsräumen werden die Forscher untergebracht. Sie werden wie die Schmiede behandelt, außer daß man das dort befindliche Wissen nicht abtransportieren kann, welches sich ja in der Wissenskugel befindet. Forscher benötigen kein Material für ihre Aufgaben. Wenn ein Forscher zu einem Forschungsraum beordert wird, können Sie ihm ein entsprechendes Wissensgebiet angeben, welches er erforschen soll.



Einen Forschungsraum kann man nicht anklicken. Wenn Sie den Entwicklungsstand abfragen möchten, klicken Sie bitte den dort arbeitenden Forscher an. Sie erhalten dann eine detaillierte Information über die Entwicklung in dessen Forschungsbereich. Diese Informationen beziehen sich allerdings nur auf das Forschungsgebiet, in welchem der Forscher gerade arbeitet und nicht auf das globale Wissen in der Wissenskugel.

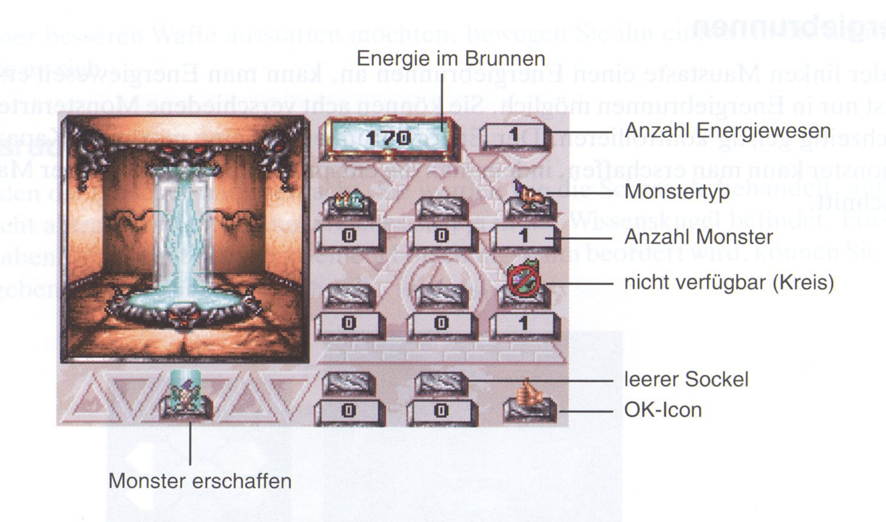
9.9. Der Energiebrunnen

Klickt man mit der linken Maustaste einen Energiebrunnen an, kann man Energiewesen erschaffen. Die Erschaffung eines Monsters ist nur in Energiebrunnen möglich. Sie können acht verschiedene Monsterarten erschaffen und maximal 20 Monster gleichzeitig geistig kontrollieren. Der Energiebrunnen hat eine maximale Kapazität von 9999 Energieeinheiten. Kampfmonster kann man erschaffen, indem man die entsprechenden Icons mit der Maus anklickt. Näheres dazu im nächsten Abschnitt.



9.9.1. Erschaffen von Kampfmonstern

Klickt man einen der besetzten Sockel mit der linken Maustaste an, wird sofort ein Monster gleichen Typs erschaffen. Es kann immer nur ein Monster auf einmal erschaffen werden. Das Monster wird nach einiger Zeit neben dem Energiebrunnen auftauchen. *Sollte im Energiebrunnen zu wenig Energie vorhanden sein,* werden die zu energiereichen Monsterrassen mit einem roten Kreis und einem Querstrich versehen und können somit im Augenblick nicht erschaffen werden. Oben rechts finden Sie eine Angabe über die *Anzahl der Energiewesen,* die Sie zur Zeit besitzen.



Unter der Angabe für die vorhandene *Energie im Brunnen* befinden sich 8 Sockel. Auf den Sockeln ist jeweils die Symbolgrafik für einen bestimmten *Monstertyp*. Unter einem Sockel befindet sich eine Angabe, wie hoch die *Anzahl der Monster* im Höhlenlabyrinth ist. *Leere Sockel* können mit neuen Monstertypen aufgefüllt werden, wenn man diese anklickt. Näheres dazu im nächsten Abschnitt.

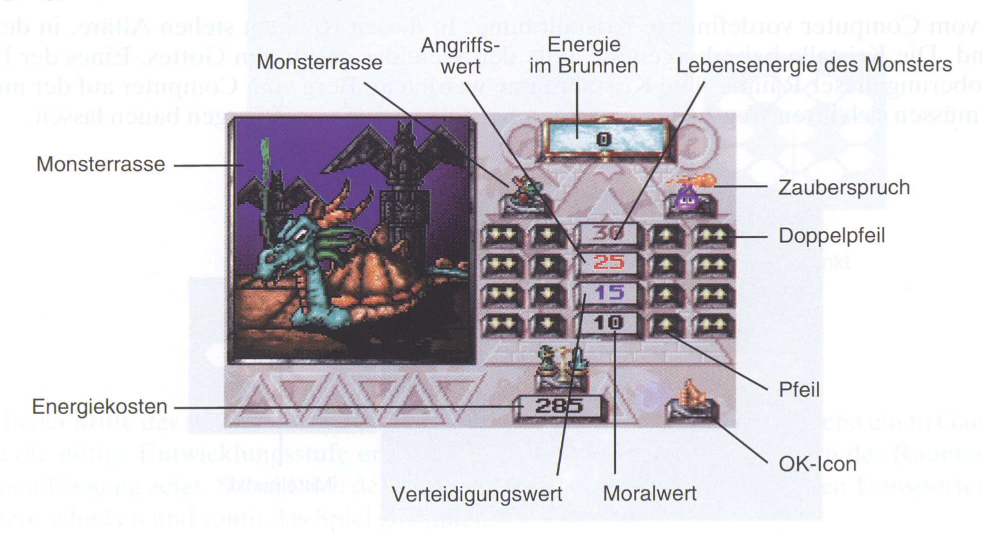
Unten links befindet sich ein Icon für *Monster erschaffen* oder *Monsterrassen löschen*. Im obigen Bild sehen Sie die Grafik für das Erschaffen von Monstern. Wenn Sie dieses Icon anklicken, erscheint ein Fragezeichen. Wenn Sie nun einen der besetzten Sockel anwählen, erhalten Sie detaillierte Informationen über den entsprechenden Monstertyp. Falls Sie das Fragezeichenicon erneut anklicken, wird ein Kreis mit einem roten Querstrich angezeigt. Wenn dieses Icon aktiv ist, können Sie nicht mehr benötigte Monstertypen löschen, indem Sie den gewünschten Sockel anwählen. Nach einer Sicherheitsabfrage werden alle noch vorhandenen Monster gleichen Typs entlassen, und Sie können nun an deren Stelle neue Monstertypen setzen. Falls dieses Icon leer sein sollte, können Sie in diesem Menü keinerlei Aktionen vornehmen. Mit dem OK-Icon können Sie es wieder verlassen.

Die Energiekosten für die Erschaffung eines Monsters werden jeweils neu berechnet. Diese werden für jedes Monster anhand der folgenden Tabelle berechnet. Dies gilt auch für Mutationen.

Eigenschaftswert	Kosten in Energie pro Punkt
Moralwert	1
Verteidigungswert	2
Angriffswert	3
Lebensenergie	4

9.9.2. Erstellen von Kampfmonstern

Wenn einer der acht Sockel frei ist, kann man durch Anklicken desselben einen neuen Monstertyp erschaffen. Ein Monstertyp definiert sich durch die Monsterrasse, den Monsterlevel, den Zauberspruch und die Eigenschaftswerte Angriff, Verteidigung, Moral und Lebensenergie.

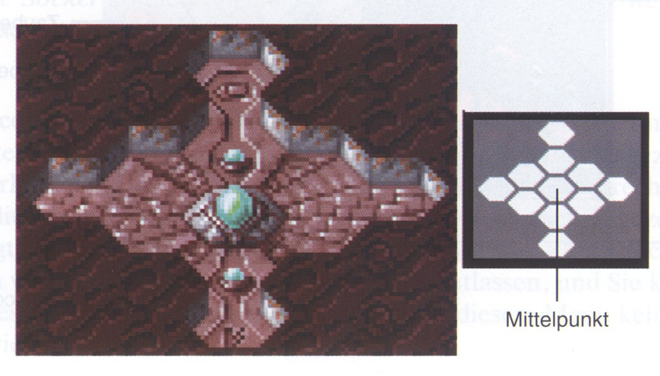


Rechts oben finden Sie eine Angabe zur *Energie im Brunnen*. Wenn Sie die große linke Grafik anklicken, können Sie zwischen den verschiedenen *Monsterrassen* auswählen. Links unter der Energieangabe befindet sich ein Icon, um den *Monsterlevel* (1 bis 6) einzustellen. Höhere Level sowie höhere Rassen können nur ausgewählt werden, wenn diese bereits erforscht worden sind. Rechts unter der Energieangabe finden Sie ein Icon für die Auswahl von Zaubersprüchen. Falls diese bereits bekannt sind, kann ein Monstertyp mit einem dieser *Zaubersprüche* ausgestattet werden. Dies erhöht natürlich die Erschaffungskosten.

Über dem OK-Icon finden Sie die Angaben zu den Eigenschaftswerten *Lebensenergie, Angriff, Verteidigung* und *Moral*. Innerhalb von Monsterrassen, deren Mutation (Level 6) bereits erforscht worden ist, kann ein beliebiger Monstertyp erschaffen werden. Sie dürfen dann über die Pfeile die Eigenschaftswerte individuell verändern. Allerdings gibt es für jede Monsterrasse ein bestimmtes Maximum. Ein Klick auf den *Pfeil* verändert den eingestellten Wert um 1, ein Klick auf den *Doppelpfeil* um 10 Punkte. Sollten Sie einen Monsterlevel von 1 bis 5 eingestellt haben, werden die Pfeile zum Verändern der Eigenschaftswerte (obiges Bild) nicht mehr angezeigt. Links neben dem OK-Icon befindet sich eine Angabe für die *Energiekosten*. Durch Klick auf das OK-Icon wird der neue Monstertyp aktiviert.

9.10. Der Kristallraum

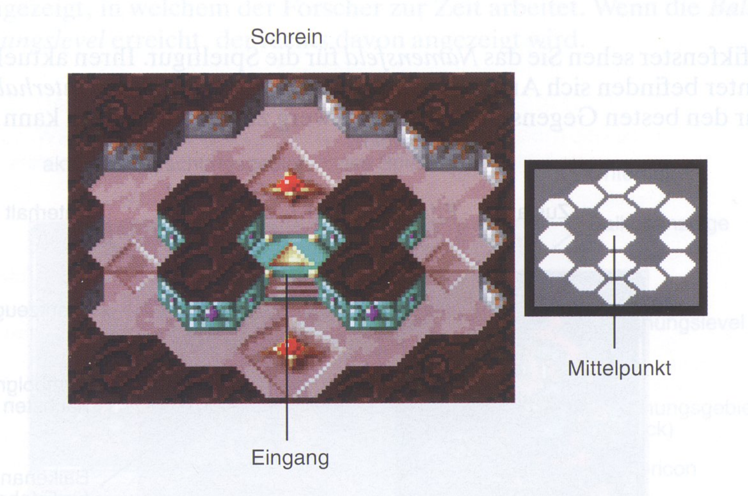
Es gibt mehrere vom Computer vordefinierte Kristallräume. In diesen Räumen stehen Altäre, in denen die Kristalle gelegt worden sind. Die Kristalle beherbergen die Teile der Seele des gestürzten Gottes. Eines der Hauptziele dieses Spieles ist die Eroberung dieser Räume. Die Kristallräume werden im Berg vom Computer auf der unteren Ebene verteilt. Die Spieler müssen sich ihren Weg zu den einzelnen Kristallräumen von Zwergen bauen lassen.



Ihre Anzahl wird am Anfang eines Spiels festgelegt. Ein *Kristallraum* wird von einem Spieler dann kontrolliert, wenn sich nur eigene Figuren im Raum befinden. Ein Kristallraum kann nicht wie die anderen Räume zerstört werden, da er göttlichen Ursprungs ist. Kristallräume können auch nicht angewählt werden.

9.11. Der Schrein

Der *Schrein* ist – neben dem Wissensraum – der wichtigste Raum im Spiel. Hier liegt der Körper des toten Gottes. Dieser Raum darf erst betreten werden, wenn Sie sich als würdig erweisen. Dazu müssen Sie die Kontrolle über alle Kristallräume besitzen, die nötige Entwicklungstufe erreicht und Ihre Wissenskugel zum *Eingang* des Schreins transportiert haben.



Der Schrein liegt in der Mitte der unteren Ebene. Um ihn betreten zu können, muß man zuerst einen Gang dorthin graben. Solange Sie nicht die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben, erscheint beim Anklicken des Raumes eine Grafik, die einen geschlossenen Eingang zeigt. Sobald sich der Eingang geöffnet hat, können Sie einen Transporter mit der Wissenskugel in den Schrein schicken und somit das Spiel gewinnen.

10. Anwählen von Spielfiguren

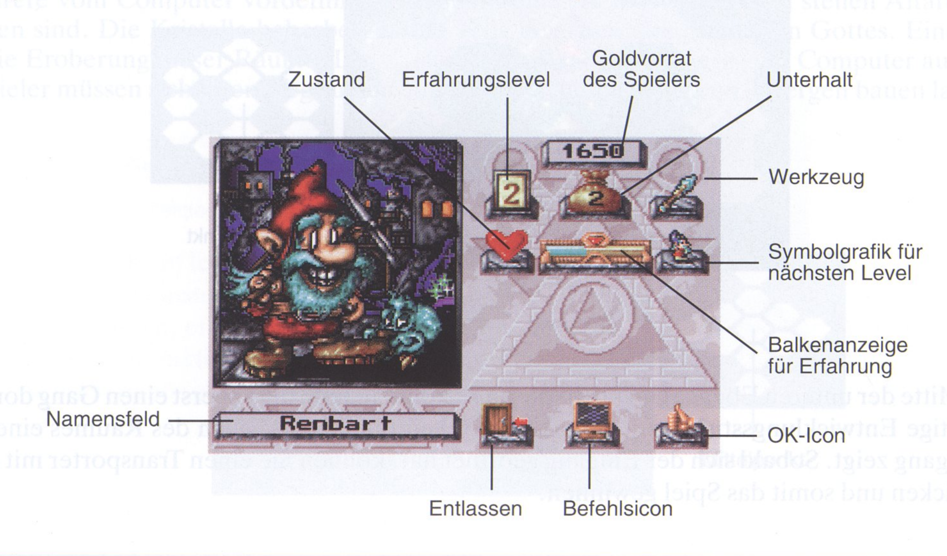
10.1. Allgemeines



Sobald eine Figur auf dem Hauptbildschirm mit der linken Maustaste angeklickt wird, wird ein Menüfenster geöffnet, unabhängig davon, welcher Kartenausschnitt zur Zeit aktiv ist. Durch Anklicken des Befehlicons (unten rechts) gelangen Sie in den Befehlsmodus. Hier können Sie einer Spielfigur verschiedene Befehle eingeben. Ist bereits ein Auftrag vergeben, zeigt der kleine Bildschirm einen grünen Punkt. Der Befehlsmodus wird im nächsten Kapitel ausführlich erklärt. Es folgt eine Aufstellung aller Figurenbildschirme. Sollten sich zwei Spielfiguren oder mehr gleichzeitig auf einem Feld befinden, erscheint um diese Spielfiguren ein sechseckiger Rahmen in der Farbe des Spielers. Wenn Sie die oberste Figur anwählen, können Sie durch Anklicken der großen Figurengrafik eine Auswahl treffen.

10.2. Der Zwerg

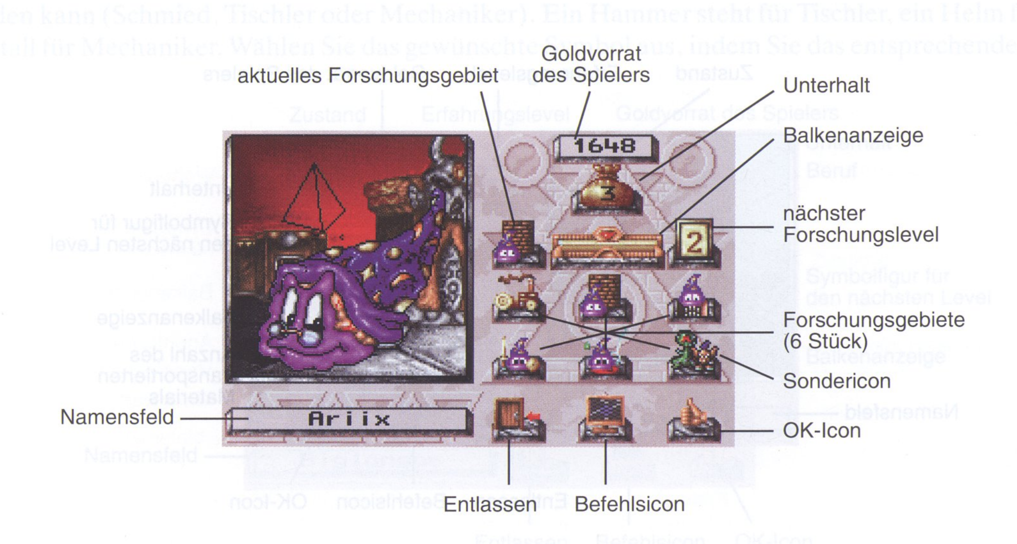
Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts erfahren. Darunter befinden sich Angaben zum *Erfahrungslevel* (links), *Unterhalt* (Mitte) und *Werkzeug* (rechts). Das Werkzeug steht für den besten Gegenstand, den der Zwerg zur Zeit benutzen kann.



Unter der Levelangabe befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Zwerges widergespiegelt wird. Rechts daneben finden Sie die *Balkenanzeige* für die Erfahrung des Zwerges. Rechts davon wird die *Symbolgrafik* für den nächsten Erfahrungslevel wiedergegeben. Rechts vom Namensfeld ist ein Icon, um den Zwerg zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

10.3. Der Forscher

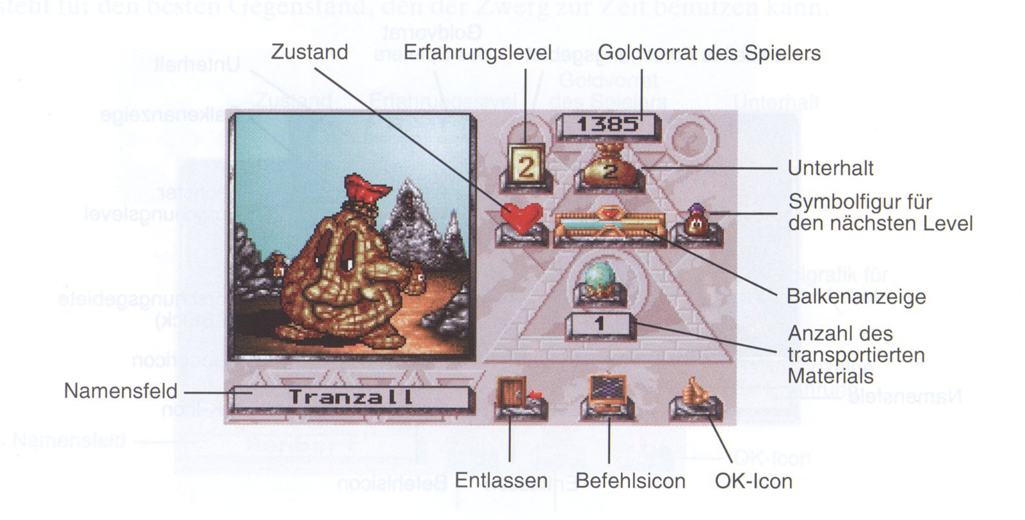
Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts erfahren. Darunter befindet sich die Angabe für den *Unterhalt* des Forschers. Rechts von der Balkenanzeige wird das *aktuelle Forschungsgebiet* angezeigt, in welchem der Forscher zur Zeit arbeitet. Wenn die *Balkenanzeige* voll ausgefüllt ist, wird ein *nächster Forschungslevel* erreicht, der rechts davon angezeigt wird.



Unter der Balkenanzeige befinden sich sechs anklickbare Icons, mit denen das *Forschungsgebiet* für den Forscher ausgewählt werden kann. Das sechste Icon (unten rechts) der Forschungsgebiete ist ein *Sondericon* und besitzt eine zusätzliche Funktion. Wenn Sie dieses Icon *zweimal* anklicken, werden die oben gezeigten sechs Forschungsgebiete durch die sechs Monsterrassen ausgetauscht, falls bereits mindestens eine Monsterrasse erforscht worden ist. Sie können dann eine dieser Monsterrassen erforschen, um deren Forschungslevel zu erhöhen. Rechts vom Namensfeld befindet sich ein Icon, um den Forscher zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

10.4. Der Transporter

Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts ablesen. Darunter befinden sich Angaben zum *Erfahrungslevel* (links) und zum *Unterhalt* (rechts).

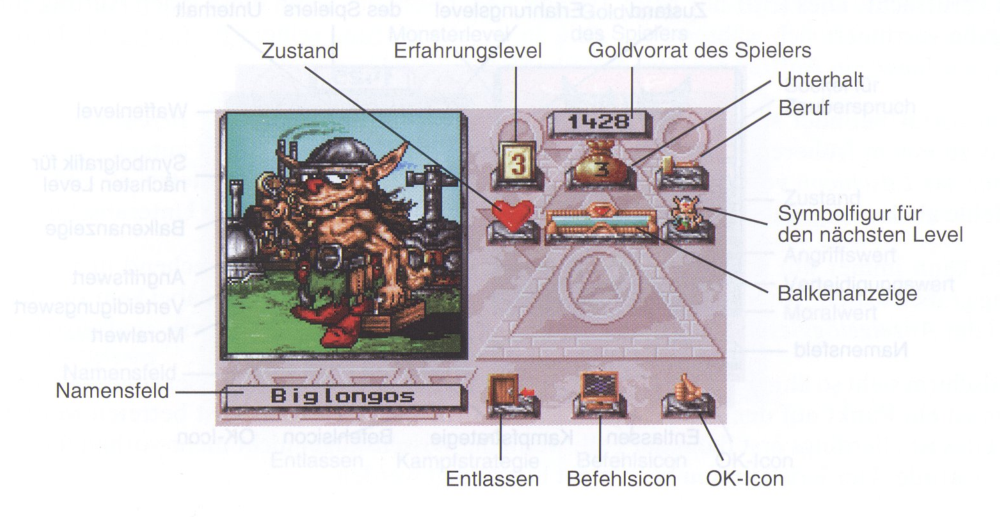


Unter der Levelangabe befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Transporters widergespiegelt wird. Rechts daneben finden Sie die *Balkenanzeige* für die Erfahrung der Spielfigur. Rechts davon wird die *Symbolgrafik* für den nächsten Erfahrungslevel wiedergegeben. Unter der Balkenanzeige wird *Anzahl des transportierten Materials* angezeigt. Die Materialart wird durch eine entsprechende Grafik angegeben. Rechts vom Namensfeld befindet sich ein Icon, um den Transporter zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Sie können keinen Transporter entlassen, wenn er die Wissenskugel transportiert! Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

10.5. Der Handwerker

Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts ablesen. Darunter befinden sich Angaben zum *Erfahrungslevel* (links), *Unterhalt* (Mitte) und *Beruf* des Handwerkers (rechts). Ein Mechaniker besitzt keinen Erfahrungslevel. Das Berufsicon gibt wieder, in welcher Funktion der Handwerker eingesetzt werden kann (Schmied, Tischler oder Mechaniker). Ein Hammer steht für Tischler, ein Helm für Schmied und ein Umiumkristall für Mechaniker. Wählen Sie das gewünschte Symbol aus, indem Sie das entsprechende Icon *anklicken*.

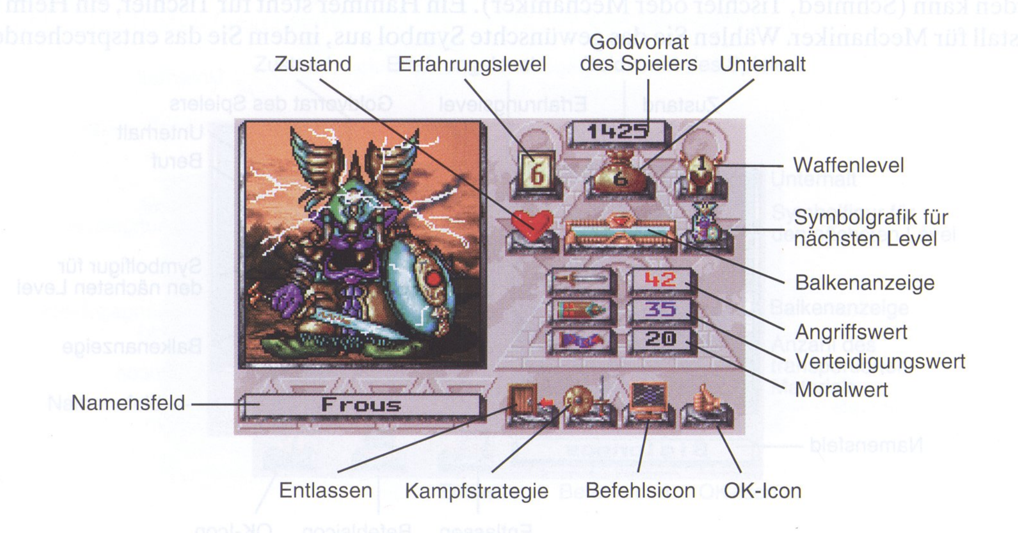




Unter der Levelangabe befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Handwerkers widergespiegelt wird. Rechts daneben finden Sie die *Balkenanzeige* für die Erfahrung der Spielfigur. Rechts davon wird die *Symbolgrafik* für den nächsten Erfahrungslevel wiedergegeben (nicht beim Mechaniker). Rechts vom Namensfeld ist ein Icon, um den Handwerker zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

10.6. Die Urcs

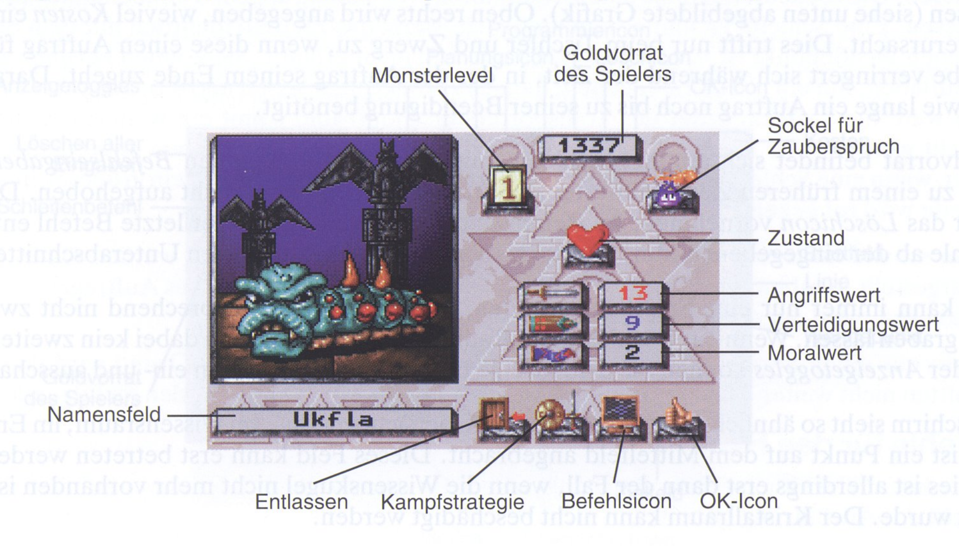
Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts ablesen. Darunter befinden sich Angaben zum *Erfahrungslevel* (links), *Unterhalt* (Mitte) und vorhandenen *Waffenlevel* des Urcs (rechts). Das Waffenicon gibt wieder, mit welcher Waffe der Urc zur Zeit ausgerüstet ist. Bessere Waffen kann er in einer Schmiede abholen, falls diese bereits erforscht und angefertigt worden sind.



Unter der Levelangabe befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Urcs widergespiegelt wird. Rechts daneben finden Sie die *Balkenanzeige* für die Erfahrung der Spielfigur. Rechts davon wird die *Symbolgrafik* für den nächsten Erfahrungslevel wiedergegeben. Unterhalb der Balkenanzeige befinden sich Angaben zum *Angriffswert* (oben), *Verteidigungswert* (Mitte) und *Moralwert* (unten). Rechts vom Namensfeld ist ein Icon, um den Urc zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Rechts daneben befindet sich das Icon für die Auswahl einer *Kampfstrategie*. Es kann zwischen drei Varianten gewählt werden. Näheres dazu finden Sie im Kapitel für den Kampf. Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen dieses Menü.

10.7. Die Energiewesen

Unter dem linken Grafikfenster sehen Sie das *Namensfeld* für die Spielfigur. Ihren aktuellen *Goldvorrat* können Sie oben rechts ablesen. Darunter befinden sich Angaben zum *Monsterlevel* (links) und vorhandenen *Zauberspruch* (rechts). Das Zauberspruchsymbol gibt wieder, mit welchem Zauberspruch ein Energiewesen ausgerüstet ist.



Unter der Angabe für den Goldvorrat befindet sich ein Herz, mit dem der körperliche *Zustand* des Kampfmonsters widergespiegelt wird. Darunter befinden sich Angaben zum *Angriffswert* (oben), *Verteidigungswert* (Mitte) und *Moralwert* (unten). Rechts vom Namensfeld befindet sich ein Icon, um das Energiewesen zu *entlassen*. Zuvor jedoch müssen Sie eine Sicherheitsabfrage entsprechend beantworten. Rechts daneben befindet sich das Icon für die Auswahl einer *Kampfstrategie*. Es kann zwischen drei Varianten ausgesucht werden. Näheres dazu finden Sie im Kapitel für den Kampf. Mit dem *Befehlsicon* gelangen Sie in das Befehlsmenü, welches im nächsten Kapitel ausführlich erläutert wird. Mit dem OK-Icon verlassen Sie dieses Menü.

11. Die Befehlseingabe

11.1. Allgemeines

Wenn Sie im Menü einer Spielfigur das Befehlsicon anklicken, können Sie dieser Figur verschiedene Aufgaben übermitteln. Sind bereits Aufträge vergeben worden, ist das Befehlsicon in der Mitte grün (sonst blau). Die genaue Vorgehensweise wird jeweils bei den entsprechenden Figuren selbst erklärt. Im Befehlsbildschirm können Sie oben links Ihren aktuellen *Goldvorrat* ablesen (siehe unten abgebildete Grafik). Oben rechts wird angegeben, wieviel *Kosten* ein Auftrag zusätzlich zum Unterhalt verursacht. Dies trifft nur beim Tischler und Zwerg zu, wenn diese einen Auftrag für Sie durchführen. Diese Goldangabe verringert sich während der Zeit, in der der Auftrag seinem Ende zugeht. Daran können Sie sehr schnell ablesen, wie lange ein Auftrag noch bis zu seiner Beendigung benötigt.

Links vom Goldvorrat befindet sich ein Abbruchicon, mit dem Sie die aktuellen *Befehlseingaben komplett löschen* können. Bereits zu einem früheren Zeitpunkt erteilte Aufträge werden damit nicht aufgehoben. Dies können Sie nur schrittweise über das *Löschicon* vornehmen. Im Befehlsbildschirm wird immer der letzte Befehl entfernt, im Kontrollmodus alle Befehle ab der eingegebenen Markierung. Näheres dazu in den nächsten Unterabschnitten.

Auf einem Feld kann immer nur eine Spielfigur arbeiten. Sie können dementsprechend nicht zwei Zwerge ein und denselben Gang graben lassen. Wenn ein Tischler einen Raum einrichtet, kann ihm dabei kein zweiter Tischler zur Hand gehen. Anhand der *Anzeigetoggles* können Sie die Anzeige bestimmter Spielfiguren ein- und ausschalten.

Der Befehlsbildschirm sieht so ähnlich aus wie der normale Übersichtsmodus. Im Wissensraum, im Energiebrunnen oder im Kristallraum ist ein Punkt auf dem Mittelfeld angebracht. Dieses Feld kann erst betreten werden, wenn der Punkt verschwindet. Dies ist allerdings erst dann der Fall, wenn die Wissenskugel nicht mehr vorhanden ist oder der Energiebrunnen zerstört wurde. Der Kristallraum kann nicht beschädigt werden.

Wenn Sie eine Spielfigur anwählen, die bereits einen Auftrag für Sie ausführt, gelangen Sie in einen speziellen Kontrollmodus. In diesem Kontrollmodus können Sie einzelne Aufträge wieder löschen oder neue Befehle an den bereits vorhandenen Auftrag anhängen. Ein genauere Beschreibung finden Sie zum Schluß dieses Kapitels. Wenn diese Spielfigur seinen Auftrag beendet hat, wird automatisch in den Befehlsbildschirm umgeschaltet.



Auf dem Befehlsbildschirm und im Kontrollmodus werden die zur Zeit in Arbeit befindlichen Felder farbig markiert. Je nach Situation werden unterschiedliche Farben verwendet. Eine genaue Beschreibung finden Sie im Kapitel *Der Kontrollmodus (11.7.)*. Das Umschalten vom Befehlsbildschirm in den Kontrollmodus und umgekehrt erfolgt über das Programmiericon.

11.2. Der Bewegungsbefehl

Jede Spielfigur kann sich von A nach B bewegen. Nachdem Sie das Befehlsicon der Figur angeklickt haben, gelangen Sie in den folgenden Befehlsbildschirm. Mit dem OK-Icon in diesem Menü werden sämtliche Eingaben aktiviert, und Sie verlassen den Befehlsbildschirm.

Programmiericon
Planungsicon
Löschicon
Anzeigetoggles
OK-Icon
Löschen aller Eingaben
1372
0
Kosten
Schleifenbefehl
Startfeld
Linie
Wendepunkt
Goldvorrat des Spielers
Zielfeld

Der Bewegungsbefehl ist für jede Figur gleich. Folgende Regeln sind für jede Figur zu beachten:

Klicken Sie einfach ein *Zielfeld* an, auf das sich Ihre Spielfigur zubewegen soll. Sie können dabei ruhig die Ebenen wechseln, indem Sie das Ebenenicon auf dem Hauptbildschirm anklicken. Weiterhin können Sie je nach Wunsch auch mehrere Felder anwählen - sogenannte *Wendepunkte* - um einer Figur einen bestimmten Weg vorzugeben. Es können nur Zielfelder und Wendepunkte angegeben werden, die von dieser Figur zur Zeit der Auftragsvergabe erreicht werden können. Als einzige Ausnahme gilt der Zwerg, der während seiner Bewegung jedes Wandgestein automatisch wegnimmt. Der ausgewählte Weg wird durch eine *Linie* vom *Startfeld* bis zum *Zielfeld* angezeigt. Eingetragene *Wendepunkte* werden durch einen kleinen Querstrich symbolisiert. Das *Zielfeld* wird stets schwarz dargestellt. Der Computer berechnet stets den kürzesten Weg für Sie.

Stellt sich heraus, daß der vom Computer gewählte Weg aus spieltechnischen Gründen (feindliche Monster in der Nähe) nicht günstig ist, besteht die Möglichkeit, ihn zu entfernen und einen anderen Weg zu wählen. Klicken Sie hierfür einfach das *Löschicon* an, welches den letzten Befehl zurücknimmt. Die angezeigte Linie wird gelöscht.

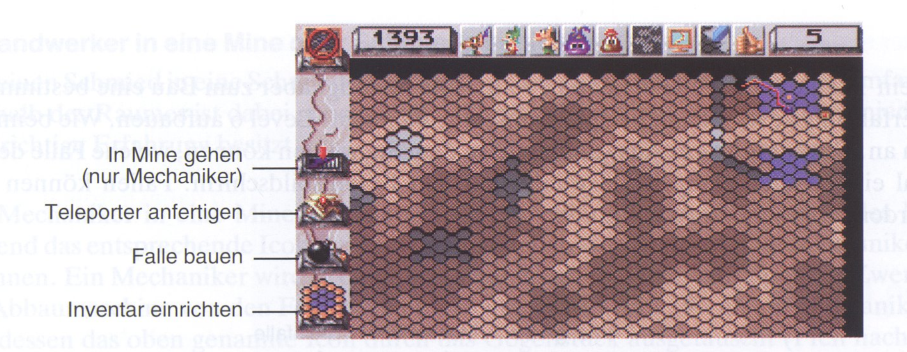
Sie können Transportern und Kampfmonstern einen Sonderbefehl übergeben. Diese Spielfiguren können eine *Schleife* oder Patrouille laufen. Dies bedeutet, daß sie einen bestimmten Weg ständig abgehen können, ohne daß Sie diesen ständig kontrollieren müssen. Eine Schleife ist immer dann möglich, wenn das Zielfeld identisch mit dem Startfeld oder einem vorher eingegebenen Wendepunkt ist. Unsinnige Schleifen sind nicht erlaubt. Sie können beispielsweise keinem Transporter Material aufladen, ihn ein paar Felder gehen, danach zurückgehen lassen und das Ganze als Schleife programmieren. Irgendwann wäre die Ladekapazität des Transporters erschöpft und somit ein weiteres Abarbeiten der Schleife unmöglich gemacht worden. Das Icon für den Schleifenbefehl befindet sich links oben unter dem Löschbefehl. Dieses Icon erscheint nur, wenn eine Schleife oder Patrouille möglich ist. In diesem Fall wird ein grünes Schleifensymbol gezeigt. Eine aktive Schleife wird rot gekennzeichnet.

Das *Planungsicon* schaltet zwischen zwei Anzeigemodi hin und her. Im Normalfall werden die in Arbeit befindlichen Felder normal dargestellt, unabhängig davon wie das Spielfeld nach Beendigung eines Auftrages aussieht. Wenn Sie das Planungsicon anklicken, wird der zukünftige Stand der Dinge wiedergegeben.

Ein Forscher kann nur einen normalen Bewegungsbefehl ausführen. Aus diesem Grund wird diese Spielfigur in den nächsten Abschnitten nicht weiter erwähnt. Die Befehle für die anderen Figuren werden im folgenden detailliert erklärt.

11.3. Die Befehle für den Handwerker

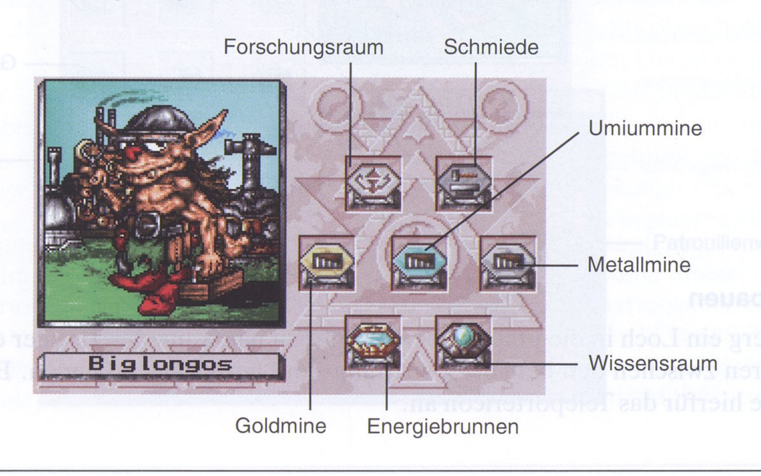
Dem Handwerker kann man vier spezielle Befehle erteilen. Er führt einen Befehl immer auf dem Feld aus, auf dem er sich zum Zeitpunkt der Ausführung befindet.



Links am Rand befinden sich die vier möglichen Befehle für den Handwerker. Die anderen Icons wurden bereits weiter oben beschrieben. Es folgt eine Beschreibung der Befehle.

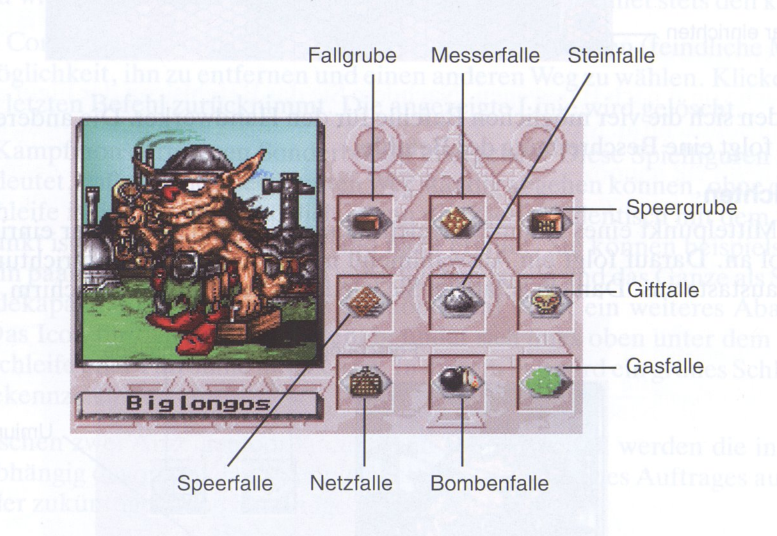
11.3.1. Inventar einrichten

Hat der Tischler den Mittelpunkt eines Raumes erreicht, kann er dort das Inventar einrichten. Klicken Sie hierfür das entsprechende Symbol an. Darauf folgt ein Auswahlmenü mit den möglichen Einrichtungsmöglichkeiten. Wählen Sie eine mit der linken Maustaste aus. Danach gelangen Sie wieder in den Befehlsbildschirm.



11.3.2. Falle bauen

Innerhalb eines Ganges kann ein Tischler eine Falle errichten. Jede Falle benötigt aber zum Bau eine bestimmte Erfahrung. Ein Tischler mit einem Erfahrungslevel 6 kann beispielsweise nur Fallen bis Level 6 aufbauen. Wie beim Inventar klicken Sie bitte das Fallenicon an. Darauf folgt ein Auswahlmenü, in dem Sie wählen können, welche Falle der Tischler bauen soll. Nach der Auswahl einer Falle gelangen Sie wieder auf den Befehlsbildschirm. Fallen können nicht auf vorhandene Löcher gebaut werden, abgesehen von Fallgruben und Speergruben.



11.3.3. Teleporter bauen

Wenn zuvor ein Zwerg ein Loch in die untere Ebene gegraben hat, kann der Tischler eine Teleporterstation einrichten, damit Sie Ihre Figuren zwischen den beiden Ebenen hin- und herbewegen können. Bewegen Sie den Tischler auf das Loch und klicken Sie hierfür das Teleportericon an.

11.3.4. Handwerker in eine Mine oder Schmiede schicken

Wenn Sie einen Schmied in eine Schmiede schicken, wird er sofort mit der Arbeit dort anfangen. Die Position des Schmiedes innerhalb des Raumes ist dabei gleichgültig. Wie beim Fallenbauen kann ein Schmied nur die Waffen herstellen, für die er die richtige Erfahrung besitzt.

Falls ein Mechaniker in eine Mine gehen soll, bewegen Sie ihn zum Mittelpunkt des Minenraumes und klicken Sie anschließend das entsprechende Icon für das Hineingehen in eine Mine an. Der Mechaniker wird sofort mit seiner Arbeit dort beginnen. Ein Mechaniker wird in einer Mine nur arbeiten, wenn dort auch ein Zwerg vorhanden ist, und die erforderliche Abbaumaschine von den Forschern bereits erforscht wurde. Wenn ein Mechaniker sich in einer Mine befindet, wird stattdessen das oben genannte Icon durch das Gegenstück ausgetauscht (Pfeil nach oben). Mit Hilfe dieses Icons kann der Handwerker eine Mine wieder verlassen. Dasselbe gilt auch für den Zwerg.

11.4. Die Befehle für die Kampfmonster

Den Kampfmonstern kann man neben der Auswahl einer Kampfstrategie nur Bewegungsbefehle geben. Zusätzlich können die Urcs aber trainieren. Ein Urc, der sich nicht bewegt, trainiert automatisch und gewinnt so an Erfahrung. Ansonsten kann ein Urc nur durch erfolgreiche Kampfhandlungen Erfahrungspunkte sammeln.



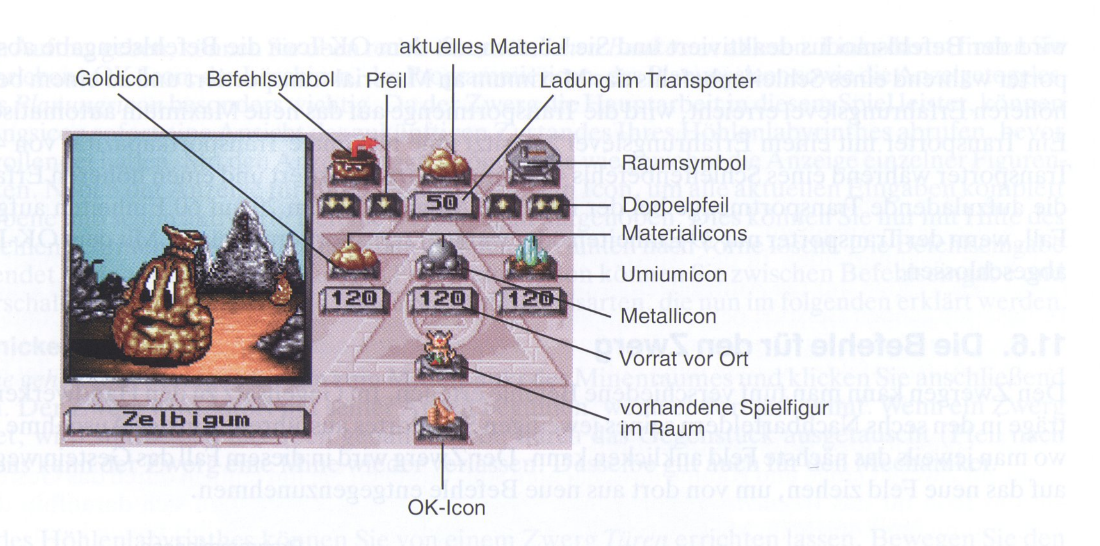
Sie können einem Kampfmonster einen *Patrouillenweg* befehlen, indem Sie über dem Befehlsbildschirm einen bestimmten Weg mit Hilfe von Wendepunkten eingeben und als Zielfeld erneut das Startfeld oder einen der Wendepunkte eingeben. In diesem Fall erscheint oben rechts das grüne *Schleifenicon,* mit dem Sie den Patrouillenweg aktivieren können. Das *Programmiericon* wird nach der Aktivierung des Schleifenbefehls deaktiviert, um den Patrouillenbefehl nicht wieder aufzuheben. Dies gilt auch für den Transporter. Nachdem Sie das Schleifenicon angewählt haben, wird dieses rot und das Kampfmonster wird nach Anklicken des OK-Icons den eingegebenen Weg abschreiten und dabei automatisch nach der eingegebenen Kampfstrategie handeln.

11.5. Die Befehle für den Transporter

Transporter sind für das Transportieren von Materialien zuständig. Der Transporter kann folgende Materialien transportieren: Metall (für Waffen), Umium (Energiegestein), Gold und die Wissenskugel. Metall, Umium und Gold holt der Transporter aus einer der Minen oder Schmieden. Die Wissenskugel befindet sich im Wissensraum.



Während der Eingabe für die Bewegung kann man einen Transporter an einem Wendepunkt, Start- oder Zielfeld Materialien auf- und abladen lassen. Dabei dürfen allerdings verschiedene Materialien nicht miteinander vermischt werden. Zur gleichen Zeit kann der Transporter immer nur eine Materialsorte besitzen. Ein Transporter kann seine *Ladung wegwerfen,* wenn Sie das entsprechende Icon anwählen. Allerdings kann die Wissenskugel niemals weggeworfen werden. Wenn Sie auf das Icon *Material aufladen* oder *Material abladen* klicken, gelangen Sie in das Lademenü. Ein Transporter hat eine Transportkapazität von 20 Einheiten ∗ Erfahrungslevel.



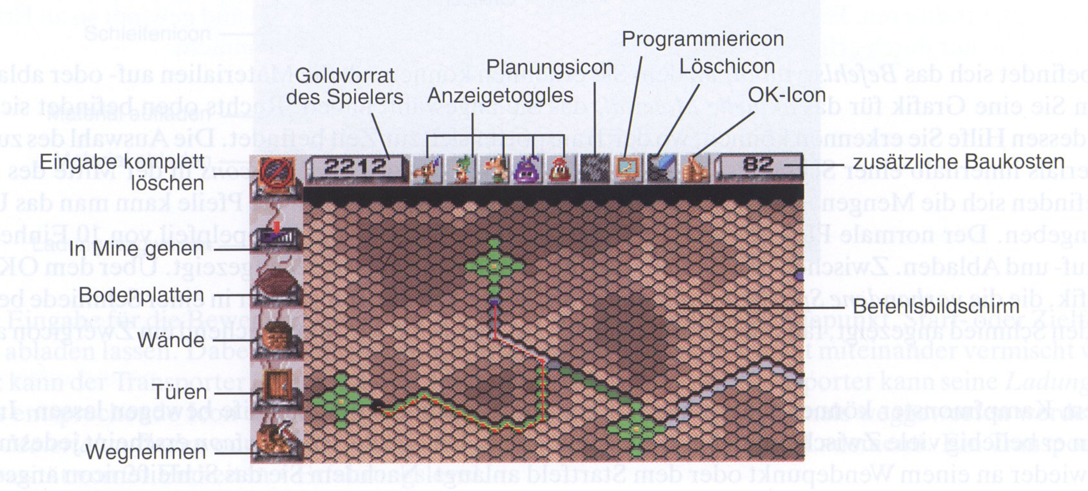
Oben links befindet sich das *Befehlssymbol,* an dem Sie erkennen können, ob Sie Materialien auf- oder abladen. Rechts davon finden Sie eine Grafik für das *aktuelle Material,* das Sie angewählt haben. Rechts oben befindet sich ein Raumsymbol, mit dessen Hilfe Sie erkennen können, wo der Transporter sich zur Zeit befindet. Die Auswahl des zu transportierenden Materials innerhalb einer Schmiede geschieht durch Anklicken des *Materialicons* in der Mitte des Bildschirms. Darunter befinden sich die Mengenangaben bezüglich des *Vorrates vor Ort.* Durch die Pfeile kann man das Umladen des Materials eingeben. Der normale Pfeil bewirkt ein Umladen von 1 Einheit, der Doppelpfeil von 10 Einheiten. Es gibt Pfeile fürs Auf- und Abladen. Zwischen den Pfeilen wird die *Ladung im Transporter* angezeigt. Über dem OK-Icon finden Sie eine Grafik, die die *vorhandene Spielfigur im Raum* zeigt. Sollte sich der Transporter in einer Schmiede befinden, wird ein Icon für den Schmied angezeigt, falls einer vorhanden ist. In einer Mine wird entsprechend ein Zwergicon ausgegeben.

Wie bei einem Kampfmonster können Sie auch einen Transporter sich in einer Schleife bewegen lassen. Innerhalb der Schleife kann er beliebig viele Zwischenbefehle entgegennehmen. Das grüne *Schleifenicon* erscheint jedesmal, wenn der Transporter wieder an einem Wendepunkt oder dem Startfeld anlangt. Nachdem Sie das Schleifenicon angewählt haben,

wird der Befehlsmodus deaktiviert und Sie können mit dem OK-Icon die Befehlseingabe abschließen. Wenn ein Transporter während eines Schleifenbefehls das Maximum an Material transportiert und zu einem bestimmten Zeitpunkt einen höheren Erfahrungslevel erreicht, wird die Transportmenge auf das neue Maximum automatisch heraufgesetzt. Beispiel: Ein Transporter mit einem Erfahrungslevel 2 besitzt eine maximale Transportkapazität von 40 Einheiten. Wenn dieser Transporter während eines Schleifenbefehls 40 Einheiten transportiert und einen höheren Erfahrungslevel erreicht, wird die aufzuladende Transportmenge bei der nächsten Möglichkeit um 20 auf 60 Einheiten aufgestockt. Dies ist nicht der Fall, wenn der Transporter nur 39 Einheiten oder weniger transportieren würde. Mit dem OK-Icon wird der Ladevorgang abgeschlossen.

11.6. Die Befehle für den Zwerg

Den Zwergen kann man fünf verschiedene Befehle erteilen. Im Gegensatz zu den Handwerkern kann ein Zwerg nur Aufträge in den sechs Nachbarfeldern seines jeweiligen Standortes ausführen. Einzige Ausnahme ist das Bauen von Gängen, wo man jeweils das nächste Feld anklicken kann. Der Zwerg wird in diesem Fall das Gestein wegnehmen und anschließend auf das neue Feld ziehen, um von dort aus neue Befehle entgegenzunehmen.



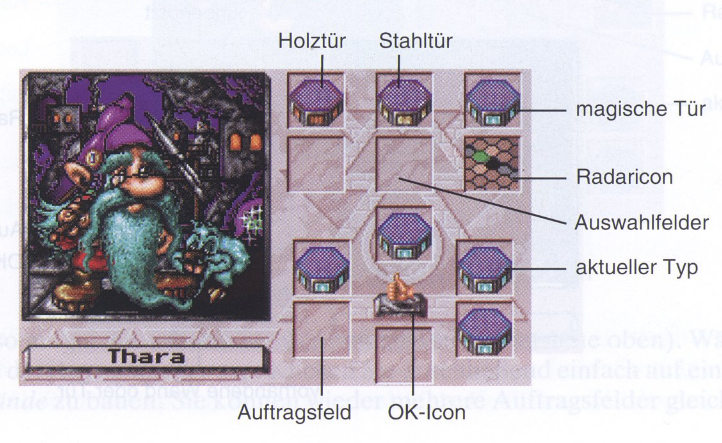
Wenn Sie einem Zwerg einen Auftrag geben, können Sie oben rechts die *zusätzlichen Baukosten* ablesen. Links davon finden Sie das bereits weiter oben beschriebene OK-Icon, das Löschicon, das Programmiericon, das Planungsicon sowie die Anzeigetoggles. Im Falle des Zwerges ist das *Planungsicon* besonders wichtig. Da der Zwerg die Hauptarbeit in diesem Spiel leistet, können Sie sich mit Hilfe des Planungsicon sofort eine Ansicht des zukünftigen Zustandes Ihres Höhlenlabyrinthes abrufen, bevor alle Zwerge ihre Aufträge vollendet haben. Mit den Anzeigetoggles können Sie wie gewohnt die Anzeige einzelner Figurengruppen ein- und ausschalten. Neben der Anzeige für Ihren Goldvorrat ist ein Icon, um alle aktuellen Eingaben komplett zu löschen. Vorher eingegebene und schon aktivierte Befehle werden nicht aufgehoben. Dies können Sie nur mit Hilfe des Löschicons, welches in einzelnen Schritten einen Befehl nach den anderen von hinten nach vorne löscht. Die Befehlseingabe wird mit dem OK-Icon beendet und somit aktiviert. Mit dem Programmiericon können Sie zwischen Befehlseingabe und Befehlsansicht hin- und herschalten. Auf der linken Seite finden Sie fünf Befehlsarten, die nun im folgenden erklärt werden.

11.6.1. Zwerg in Mine schicken

Falls ein Zwerg *in eine Mine gehen* soll, bewegen Sie ihn zum Mittelpunkt des Minenraumes und klicken Sie anschließend das entsprechende Icon an. Der Zwerg wird sofort mit seiner Arbeit beginnen, wenn er dort ankommt. Wenn ein Zwerg sich in einer Mine befindet, wird stattdessen das oben genannte Icon durch das Gegenstück ausgetauscht (Pfeil nach oben). Mit Hilfe dieses Icons kann der Zwerg eine Mine wieder verlassen. Dasselbe gilt auch für den Mechaniker.

11.6.2. Türen bauen

In einem Gang innerhalb des Höhlenlabyrinthes können Sie von einem Zwerg *Türen* errichten lassen. Bewegen Sie den Zwerg zur gewünschten Position und klicken Sie das Türicon an.

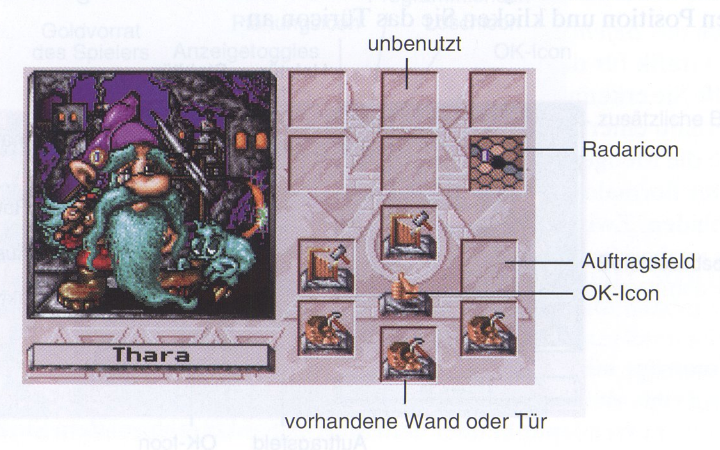


Darauf erscheint ein Auswahlmenü mit verschiedenen Türarten, von denen Sie sich eine aussuchen können. Klicken Sie hierfür eines der drei *Auswahlfelder* oben an. Für das Bauen einer Tür muß der Zwerg den entsprechenden Erfahrungslevel besitzen. Falls der Zwerg einen bestimmten Türtyp nicht bauen kann, bleibt das Auswahlfeld leer. Im letzten der Auswahlfelder wird stattdessen ein *Radaricon* angezeigt. Dieses Radaricon gibt die nähere Umgebung der Position des Zwerges wieder. Diese Funktion ist eine wertvolle Hilfe während der Befehlseingabe.

Das OK-Icon symbolisiert die aktuelle Position des Zwerges. Ein Zwerg kann nur für ein von ihm aus gesehenes Nachbarfeld Aufträge übernehmen. Um das Zwergicon sind sechs *Auftragsfelder* angebracht. Jedes einzelne davon steht für eines der sechs Nachbarfelder. In den Auftragsfeldern wird jeweils der *aktuelle Türtyp* angezeigt, den Sie zuvor ausgewählt haben. Es werden nur die Auftragsfelder mit einer Tür versehen, auf die auch tatsächlich eine Tür gebaut werden kann. In unserem obigen Beispiel befindet sich vielleicht im südlichen Nachbarfeld eine Wand, und der Zwerg kann dort dementsprechend keine Tür errichten. Sie können mehrere Türen eines Typs auf einmal in Auftrag geben. Die zuvor angeklickten Auftragsfelder werden dann entsprechend gelöscht. Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, klicken Sie bitte das OK-Icon an, um wieder auf den Auftragsbildschirm zu gelangen.

11.6.3. Gestein und Türen wegnehmen

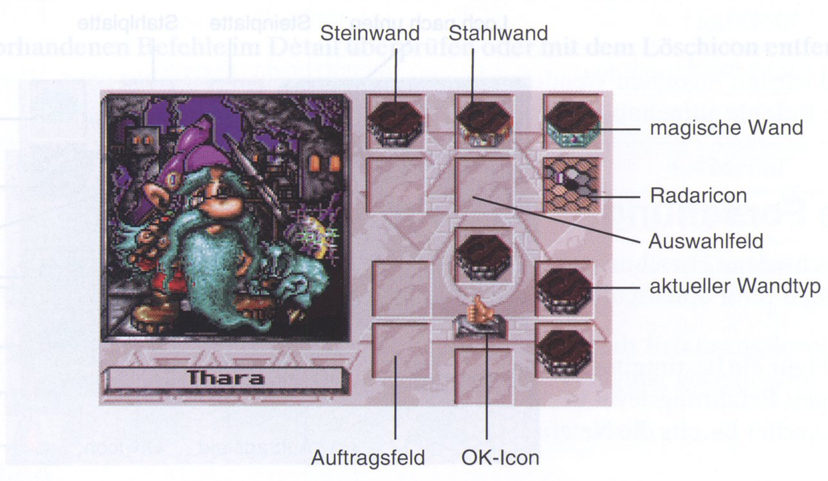
Wenn ein Zwerg Gänge und Räume ausschachten soll, bewegen Sie ihn einfach durch das Gestein oder klicken Sie einfach auf das Icon für das *Wegnehmen* von Wänden und Türen. Der Zwerg wird sich daraufhin den Weg durchgraben. Ein Zwerg kann nur künstliche Mauern oder Türen wegnehmen, die er auch selbst bauen kann.



Dieses Menü ist genauso aufgebaut wie das für das Bauen von Türen (siehe oben). Klicken Sie einfach auf eines der verfügbaren *Auftragsfelder*, um die gewünschten *Türen oder Wände* wegzunehmen. Sie können wieder mehrere Auftragsfelder gleichzeitig anklicken, die dann verschwinden. Im letzten Feld für die Auswahlfelder, die in diesem Befehlsmodus unbenutzt sind, wird stattdessen ein *Radaricon* angezeigt. Dieses Radaricon gibt die nähere Umgebung der Position des Zwerges wieder. Diese Funktion stellt während der Befehlseingabe eine wertvolle Hilfe dar. Bei Beendigung Ihrer Auswahl gelangen Sie mit Hilfe des OK-Icons wieder auf den Befehlsbildschirm.

11.6.4. Wände bauen

Ein Zwerg kann auch neue *Wände* an bereits ausgeschachteten Stellen bauen. Bewegen Sie den Zwerg zur gewünschten Position, und klicken Sie das entsprechende Icon an. Daraufhin erscheint ein Auswahlmenü, wo Sie eine der möglichen Wandtypen aussuchen können. Die Auswahl der möglichen Wandtypen hängt vom aktuellen Forschungslevel und dem Erfahrungsgrad des Zwerges ab.

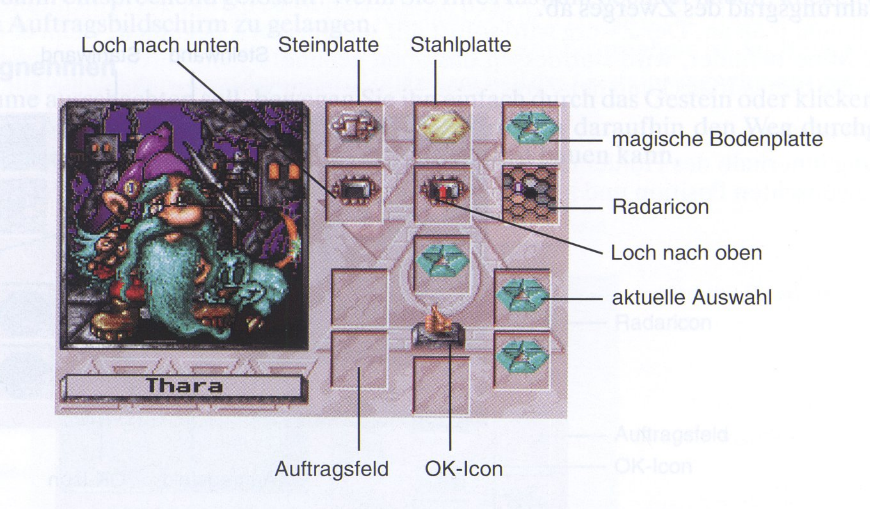


Dieses Menü ist genauso aufgebaut wie das für das Bauen von Türen (siehe oben). Wählen Sie zuerst den gewünschten Wandtyp mit Hilfe eines der *Auswahlfelder* aus. Klicken Sie anschließend einfach auf eines der verfügbaren *Auftragsfelder*, um die gewünschten *Wände* zu bauen. Sie können wieder mehrere Auftragsfelder gleichzeitig anklicken. Im letzten Feld

für die Auswahlfelder wird stattdessen ein *Radaricon* angezeigt. Dieses Radaricon gibt die nähere Umgebung der Position des Zwerges wieder. Diese Funktion stellt während der Befehlseingabe eine wertvolle Hilfe dar. Bei Beendigung Ihrer Auswahl gelangen Sie mit Hilfe des OK-Icons wieder auf den Befehlsbildschirm.

11.6.5. Bodenplatten bauen

Ein Zwerg kann neue Bodenplatten verlegen oder Löcher in Decken und Böden ausschachten. Bewegen Sie den Zwerg zur gewünschten Position und klicken Sie das entsprechende Icon an. Daraufhin erscheint ein Auswahlmenü, in dem Sie eine der möglichen Bodentypen oder Löcher aussuchen können. Die Auswahl der möglichen Bodentypen hängt vom aktuellen Forschungslevel und dem Erfahrungsgrad des Zwerges ab. Ein Zwerg muß Löcher graben, um die Ebenen wechseln zu können oder Mineneingänge auszuheben.



Dieses Menü ist genauso aufgebaut wie das für das Bauen von Türen (siehe oben). Wählen Sie zuerst den gewünschten Bodenplattentyp oder das gewünschte Loch mit Hilfe eines der *Auswahlfelder* aus. Klicken Sie anschließend einfach auf eines der verfügbaren Auftragsfelder, um die Bodenplatten oder Löcher zu bauen. Sie können wieder mehrere Auftrags-

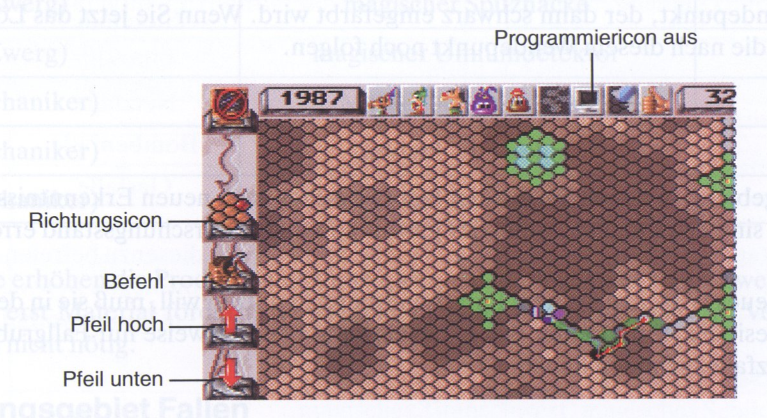
felder gleichzeitig anklicken. Im letzten Feld für die Auswahl wird stattdessen ein *Radaricon* angezeigt. Dieses Radaricon gibt die nähere Umgebung der Position des Zwerges wieder. Diese Funktion stellt während der Befehlseingabe eine wertvolle Hilfe dar. Bei Beendigung Ihrer Auswahl gelangen Sie mit Hilfe des OK-Icons wieder auf den Befehlsbildschirm.

11.7. Der Kontrollmodus

Wenn Sie eine Figur angeklickt haben und in deren Befehlmodus gehen, erhalten Sie einen Kontrollbildschirm, wenn diese Spielfigur zur Zeit einen Auftrag von Ihnen ausführt. Das *Programmiericon* wird in diesem Fall in Grautönen dargestellt (der kleine Monitor ist ausgeschaltet). Möchten Sie dieser Figur in diesem Fall neue Befehle übermitteln, müssen Sie erst das Programmiericon aktivieren, und Sie gelangen wieder in den Befehlsbildschirm. Während der folgenden Befehlseingabe wird die angewählte Spielfigur ihren bereits vorhandenen Auftrag so lange unterbrechen, bis Sie das OK-Icon angewählt und die neuen Befehle somit aktiviert haben.



Im Kontrollmodus können Sie die vorhandenen Befehle im Detail überprüfen oder mit dem Löschicon entfernen.



Wände, die eine rote Rasterung besitzen, können nicht mehr von einem Zwerg weggebaut werden, weil sonst der Berg wegen fehlender Statik zusammenstürzen würde. Hellgrüne Felder bezeichnen die Örtlichkeiten, die Sie einer Figur gerade neu in Auftrag gegeben haben. Ein Auftrag, der der angewählten Spielfigur bereits zu einem früheren Zeitpunkt

befohlen wurde, wird mit dunkelgrünen Feldern versehen. Felder, die von anderen Figuren bearbeitet werden sollen, werden gelb eingefärbt. Rosafarbene Felder kennzeichnen die Örtlichkeiten, die in diesem Moment tatsächlich bearbeitet werden (Baustellensymbol). Die Position des *ausgesuchten Teilauftrages* der Spielfigur wird durch ein schwarzes Feld wiedergegeben. Eine grüne Linie bezeichnet den Weg bis zur aktuellen Position, den eine Figur bereits abgeschritten hat. Rote Linien kennzeichnen die Strecke, die eine Spielfigur noch beschreiten muß.

Möchten Sie einen vorhandenen Auftrag überprüfen, klicken Sie eine der Linien auf der Landkarte an. Daraufhin erscheinen links *Pfeile* und ein Icon für den *Befehl*. Der Befehl steht für den Auftrag, der in dem angewählten Feld durchgeführt werden soll. Durch Anklicken der Pfeile können Sie sich alle Einzelaufträge durch Hoch- und Runterscrollen der Reihe nach anschauen. Das *Richtungsicon* gibt wieder, in welcher Richtung der Auftrag ausgeführt werden soll. Die Position der Spielfigur befindet sich in der Mitte des Richtungsicons.



Wenn Sie einen Auftrag teilweise löschen wollen, wählen Sie eins der Felder auf der roten Linie aus. Der Computer geht dann zum nächsten logischen Wendepunkt, der dann schwarz eingefärbt wird. Wenn Sie jetzt das Löschicon anklicken, werden alle Befehle aufgehoben, die nach diesem Wendepunkt noch folgen.

12. Die Forschung

Es gibt verschiedene Forschungsgebiete, in denen Sie mit Hilfe der Forscher nach neuen Erkenntnissen suchen können. Viele Aktionen Ihrer Spielfiguren sind erst möglich, wenn der jeweils abhängige Forschungsstand erreicht worden ist.



Wenn eine Figur ein bestimmtes neues Wissen aus einem Forschungsbereich nutzen will, muß sie in der Regel auch einen gleichwertigen Erfahrungslevel besitzen. Ein Tischler des 1. Levels kann beispielsweise nur Fallgruben errichten, auch wenn die Forscher bereits die Netzfalle erfunden haben.

12.1. Forschungsgebiet Werkzeuge

Das Gebiet Werkzeuge umfaßt die Verbesserung des Abbaus von Materialien. Durch die Erforschung einzelner Level erhöht sich die Ausbeute mit Hilfe von Werkzeugen. Die Ergebnisse sind bei diesem Forschungsgebiet nicht Wissen,

sondern Gegenstände, welche den Abbau erleichtern. Abbaumaschinen werden von Handwerkern bedient und gewartet. Jeder Zwerg, der in einer Mine arbeitet, wird automatisch mit den besten Werkzeugen ausgestattet. Mechaniker benötigen keinen Erfahrungslevel, um Abbaumaschinen benutzen zu können.

Forschungslevel und benötigte Erfahrungslevel	Werkzeug	Auswirkungen auf die Produktion
1 (Zwerg)	normale Spitzhacke	keine
2 (Zwerg)	magischer Metalldetektor	+ 1 auf Metall
3 (Zwerg)	gehärtete Spitzhacke	+ 1 auf jedes Material
4 (Zwerg)	magischer Golddetektor	+ 1 auf Gold
5 (Zwerg)	magischer Spitzhacke	+ 2 auf jedes Material
6 (Zwerg)	magischer Umiumdetektor	+ 1 auf Umium
7 (Mechaniker)	Metallabbaumaschine	+ 4 Metall
8 (Mechaniker)	Goldabbaumaschine	+ 5 Gold
9 (Mechaniker)	Umiumabbaumaschine	+ 3 Umium

Bessere Werkzeuge erhöhen die Produktivität Ihrer Zwerge und Mechaniker. Ein Zwerg mit Erfahrungslevel 1 kann aus einer Umiummine erst Material fördern, wenn ihm eine gehärtete Spitzhacke zur Verfügung gestellt wird. Erfahrene Zwerge haben dies nicht nötig.

12.2. Forschungsgebiet Fallen

Das Forschungsgebiet Fallen ermöglicht Ihnen, Ihre Räume gegen feindliche Übergriffe zu schützen, indem Sie an taktisch günstigen Stellen Fallen durch Ihre Tischler anbringen lassen. Fallen können vom Gegner nicht gesehen werden. Nur durch *Kriecher* kann ein Spieler Fallen lokalisieren. Selbst errichtete Fallen werden von eigenen Kreaturen ignoriert.

Die Fallgrube ist zu Beginn verfügbar. Es dauert einige Zeit, bis ein Monster sich aus einer Falle wieder befreit hat. Sobald ein feindliches Wesen in eine Falle tappt, erleidet es Schadenspunkte. Die einzige Ausnahme hiervon ist die Netzfalle, die ein feindliches Wesen nur für eine bestimmte Zeit festhält. Eine ausgelöste Falle wird danach unschädlich gemacht, auch wenn die entsprechende Spielfigur die Falle nicht überlebt haben sollte. Die Giftfalle verursacht pro Spielrunde einen Schadenspunkt. Die tödliche Wirkung einer Giftfalle läßt sich durch das Heilen an einem Energiebrunnen wieder rückgängig machen.

Forschungs- und Erfahrungslevel	Falle
1	Fallgrube
2	Messerfalle
3	Speergrube
4	Speerfalle
5	Steinfalle
6	Giftfalle
7	Netzfalle
8	Bombenfalle
9	Gasfalle

Wenn eine Spielfigur in eine Falle tappt, benötigt sie einige Zeit, um sich wieder aus dieser zu befreien. Das gilt besonders für die Netzfalle. Während des Befreiungsversuches können Sie dieser Spielfigur *keine neuen Befehle* mehr erteilen. Um diesen Zustand zu verdeutlichen, wird das Befehlsicon im Figurenbildschirm durch ein Fallensymbol ersetzt.

12.3. Forschungsgebiet Baukunst

Die Erforschung der Baukunst macht es Ihnen möglicht, neue Wände und Türen mit Hilfe der Zwerge zu errichten. Wenn die Stabilität innerhalb des Höhlenlabyrinthes zu gering ist, können die Statikbedingungen mit dem Bau von neuen Wänden verbessert werden. Weiterhin können Sie mit dem Bau von Türen für den Gegner Gänge und Räume versperren. Die Holztür kann von Beginn an gebaut werden.

Forschungs- und Erfahrungslevel	Fähigkeit
1	Holztüren, Steinmauer & Steinboden
2	Stahltür
3	Stahlwand & Stahlboden
4	magische Tür
5	magische Wand & magischer Boden



Magische Türen können von Nebelwesen nicht durchschritten werden. Stahlwände und magische Wände verbessern die Statikbedingungen um ein wesentlich höheres Maß als eine Steinmauer.

12.4. Forschungsgebiet Waffen

Die Waffenkunst dient dem Zweck, die Urcs mit besseren Waffen auszustatten. Angeworbene Urcs werden beim Erscheinen im Wissensraum nur mit Level 1-Waffen ausgestattet. Zum Schmieden eines gewissen Waffentyps muß der Handwerker einen entsprechend hohen Erfahrungslevel besitzen. Dies ist unabhängig vom bereits erforschten Wissensstand.

Forschungs-level	Erfahrungslevel Schmied	Waffen & Ausrüstungen	benötigtes Baumaterial
1	-	Kurzschwert, kleiner Schild, Helm, Lederrüstung	-
2	1	Schwert, kleiner Schild, Helm, Kettenrüstung	100 Metall + 50 Gold + 10 Umium
3	2	Axt, großer Schild, Silberhelm, Schuppenrüstung, Schulterplatten	150 Metall + 75 Gold + 15 Umium
4	3	Silberschwert, Silberschild, Silberhelm, silberne Schuppenrüstung, Schulterplatten	200 Metall + 100 Gold + 20 Umium
5	4	goldene Axt, großes Goldschild, Goldhelm, Plattenpanzer, goldene Schulterplatten	250 Metall + 125 Gold + 25 Umium
6	5	magisches Titanschwert, magisches Schild, magischer Helm, Plattenpanzer, Titanschulterpanzer	300 Metall + 150 Gold + 30 Umium



Damit ein Schmied einen höheren Waffentyp schmieden kann, muß er den nötigen Erfahrungslevel besitzen und mit genügend Material versorgt werden.

12.5. Forschungsgebiet Zaubersprüche

Durch die Erforschung von Zaubersprüchen kann man einem Monster Sonderfunktionen für den Kampf geben. Dadurch kostet das Monster mehr Energie, aber es bekommt einen entscheidenden Vorteil im Kampf. Zaubersprüche setzt ein Monster automatisch in regelmäßigen Abständen ein, wenn es zum Kampf kommt. Die Regeneration der magischen Zauberfähigkeit eines Energiewesens hängt von dessen Level ab. Jedes Energiewesen kann mit jedem Zauberspruch ausgestattet werden, sofern er bereits erforscht worden ist.

Level	Fähigkeit	Erschaffungskosten	Ziele
1	keine	-	-
2	Feuerball	50 Energie	Boden + Luft
3	Blitz	100 Energie	Boden + Luft
4	Klebe	150 Energie	Boden
5	Eishauch	200 Energie	Boden
6	Säure	250 Energie	Boden + Luft

Wenn eine Spielfigur von den Zaubersprüchen *Klebe* oder *Eishauch* getroffen wird, ist diese für einige Zeit paralysiert. Während des Rettungsversuches können Sie dieser Spielfigur keine neuen Befehle mehr erteilen. Um diesen Zustand zu verdeutlichen, wird das Befehlsicon im Figurenbildschirm durch ein entsprechendes Symbol ersetzt.

12.6. Forschungsgebiet Monsterrassen

Das Forschungsgebiet Monsterrassen erlaubt es Ihnen, verschiedene Monsterarten zu erforschen bzw. zu erschaffen. Zu Beginn des Spiels können Sie nur Urcs anwerben. Energiewesen werden im Energiebrunnen erschaffen.

Level	Monstertyp
1	-
2	Kriecher
3	Schleimer
4	Geher
5	Hüpfer
6	Flieger
7	Nebelwesen



Sie müssen erst die gewünschte Monsterrasse erforscht haben, bevor Sie für diese neue Rasse einen höheren Level erforschen können. Die Reihenfolge der Monsterrassenforschung können Sie der obigen Tabelle entnehmen.

12.7. Forschungsgebiet Monsterlevel



Durch dieses Forschungsgebiet können Sie bessere Monster innerhalb einer Monsterrasse erschaffen. Wenn die Monsterforschung innerhalb einer Rasse den Level 6 (= Mutation) erreicht, können Sie von diesem Punkt an ein individuelles Energiewesen mit selbst definierten Basiseigenschaften erschaffen. Dazu erscheinen im Energiebrunnen neben den Basiseigenschaften Pfeile, mit denen man die Basiseigenschaften verändern kann. Mutierte Energiewesen besitzen dieselben Grafiksymbole wie ihre entsprechenden Level 5-Verwandten.

13. Der Kampf

Kämpfe werden zwischen Spielfiguren ausgetragen, die sich in einem gewissen Radius gegenüberstehen. Das Kampfverhalten ist abhängig von der eingegebenen Kampfstrategie, die Sie dem Kampfmonster mit auf den Weg gegeben haben. Kampfstrategien können beim Anklicken der Figur ausgewählt werden. Der Kampf wird automatisch vom Computer durchgeführt. Sonderfähigkeiten und Zaubersprüche werden ebenfalls automatisch eingesetzt.

13.1. Die Kampfstrategie

Durch Mausklick auf das Kampfstrategieicon auf dem Figurenbildschirm wechselt man zwischen drei Taktiken hin und her. Diese Icons finden Sie auf dem Figurenbildschirm. Folgende Kampftaktiken stehen zur Verfügung:

a) Normaler Kampf
Im diesem Modus kämpft ein Kampfmonster ganz normal. Falls ein solches Monster einen Gegner erblickt, wird es versuchen weiterzugehen. Kommt es zu Kampfhandlungen, werden keine Eigenschaftswerte verändert.

b) Offensiver Kampf
Offensives Kämpfen ist ein Vorstürmen, bei dem das Monster nicht allzusehr auf seine Verteidigung achtet. Das Kampfmonster erhält Abzüge bei der Verteidigung, wobei der Angriffswert allerdings entsprechend erhöht wird. Falls ein solches Monster einen Gegner erblickt, bewegt es sich auf den Feind zu und greift ihn an.

c) Defensiver Kampf
Beim defensiven Kämpfen wird der Verteidigungswert verbessert, wobei der Angriffswert des Kampfmonsters entsprechend sinkt. Falls ein solches Monster einen Gegner erblickt, versucht es weiterzugehen und seinen Auftrag auszuführen.

! Der Computer steuert die Kampfmonster gemäß Ihren Vorgaben. Während eines Kampfes können Sie keinen weiteren Einfluß ausüben.

13.2. Der Kampfablauf

Wenn zwei oder mehrere Spielfiguren sich nebeneinander aufhalten, so kommt es eventuell zum Kampf. Dieser Kampf ist abhängig von Taktik und Art der jeweiligen Wesen. Sonderfähigkeiten besitzen einen Radius von zwei Feldern. Nur Kampfmonster können einen Kampf eröffnen. Ein Kampf läuft wie folgt ab:

a) Die Monster bewegen sich gegebenenfalls aufeinander zu.

b) Es wird ermittelt, ob der Angreifer einen erfolgreichen Schlag landen kann.

c) Bei einem Treffer werden die Trefferpunkte des Angreifers ermittelt.

d) Bei einem Treffer werden die Verteidigungspunkte des Getroffenen ermittelt.

e) Trefferpunkte - Verteidigungspunkte = Schadenspunkte des Getroffenen.

f) Eventuelle Ermittlung des Verlustes von Basiseigenschaften.

g) Monster setzt seinen Zauberspruch (Reichweite 2 Felder) ein.

Innerhalb einer gewissen Zeitspanne wird ein Monster versuchen, in einem Radius von zwei Feldern feindliche Monster mit seinem Zauberspruch anzugreifen. Im Nahkampf können ebenfalls Zaubersprüche eingesetzt werden. Der oben genannte Ablauf geht solange weiter, wie beide Monster noch Energie haben oder ein Monster getötet wurde oder in die Flucht geschlagen worden ist.

13.3. Die Kampfergebnisse

Das Kampfmonster würfelt gegen seinen Angriffswert, ob es einen Treffer landen konnte. Je höher dieser Wert, desto größer die Chancen. Bei einem Treffer werden mit Hilfe des Angriffwertes erneut die Trefferpunkte des Angreifers ermittelt. Der Verteidiger würfelt nun gegen seinen Verteidigungswert, um den Schlag des Angreifers abzuwehren. Diese ermittelte Zahl wird von den Trefferpunkten des Angreifers abgezogen. Das Ergebnis ist der tatsächliche Abzug an Lebensenergie, die der Angreifer dem Verteidiger zufügt.

Der Angreifer kann unter Umständen einen besonders guten Schlag ausführen. In diesem Fall werden beim Verteidiger eine der drei Basiseigenschaften Angriff, Verteidigung oder Moral vermindert.

Jedesmal wenn ein Monster einen realen Schaden größer 5 hinnehmen muß oder die Lebensenergie schon unter 50 % gesunken ist, wird für dieses Monster ein Moralwurf durchgeführt. Mißlingt dieser Wurf, versucht das Monster, sich vom Gegner zu lösen und sich in ein beliebiges, feindfreies Gebiet zurückzuziehen, um auf neue Befehle zu warten. Es wird der Fluchtmodus aktiviert. Es flüchtet solange, bis es erneut angegriffen wird oder ein geeignetes Fluchtfeld gefunden hat. Außerdem werden in einem gewissen Zeitraum erneute Moralwürfe durchgeführt. Friedliche Hilfswesen flüchten ebenfalls vor feindlichen Monstern. Wenn der Fluchtmodus aktiv ist, wird das Befehlsicon auf dem Figurenbildschirm durch ein Paniksymbol ersetzt.

Allerdings gibt es nach einem mißglückten Moralwurf einen Rettungswurf für den Demoralisierten. Falls ein eigenes Kampfmonster sich in einem Nachbarfeld der flüchtenden Spielfigur aufhält, versucht dieses Monster den Demoralisierten umzustimmen. Dies gelingt durch einen erneuten Moralwurf des Flüchtenden. Der Fluchtmodus wird entsprechend deaktiviert.

13.4. Heilen von Wunden

Ein Monster, das im Kampf Lebensenergie verloren hat, kann diese an einem eigenen Energiebrunnen wieder auffrischen. Hierfür muß sich das angeschlagene Monster zum Energiebrunnen begeben. Solange das Monster in einem der sechs angrenzenden Feldern des Brunnens steht, zieht es kontinuierlich Energiepunkte aus der Säule. Dies wiederholt das Monster, bis es entweder wieder volle Energie hat oder von Ihnen bewegt wird. Die Basiseigenschaften regenerieren sich genauso wie die Lebensenergie. Die Reihenfolge der Regenerierung erfolgt gemäß der Kampftaktik. Der Fluchtmodus wird deakiviert, alle anderen Zustände neutralisiert.

Wenn ein Kampfmonster von einem Nebelwesen oder einer Giftfalle vergiftet worden ist, wird das Befehlsicon im Figurenbildschirm durch ein entsprechenden Symbol ersetzt, um diesen Zustand der Spielfigur zu verdeutlichen. Sie können dieser Figur weitere Befehle erteilen.

14. Spielende

Wenn ein Spieler alle Bedingungen erfüllt hat, um den Schrein betreten zu dürfen, muß er seine Wissenskugel dorthin transportieren und sie in der Mitte des Raums abladen. Ist dies vollbracht, haben Sie das Spiel gewonnen. Die Siegbedingungen sind:

a) Sie müssen alle Kristallräume unter Ihre Kontrolle gebracht haben.

b) Sie müssen die nötige Entwicklungsstufe erreicht haben.

c) Die Kristallkugel muß zum Schrein transportiert worden sein.

Die Entwicklungsstufe ist neben den Kristallräumen eine der Siegbedingungen, die Sie erfüllen müssen, um den Schrein betreten zu können. Die Entwicklungsstufe ist abhängig von der Forschung. Erst wenn alle Forschungsgebiete zu einem Großteil erforscht wurden (ca. 80 %), kann der Transporter die Wissenskugel zum Schrein transportieren.

Der Gewinner wird in der *Ruhmeshalle* eingetragen. Diese Ruhmeshalle wird nach höchster Punktzahl sortiert und bewertet. Jedem Spieler werden 10.000 Punkte gutgeschrieben. Je mehr Zeit ein Spieler benötigt, um das Spiel zu gewinnen, desto mehr Minuspunkte werden vergeben. Wenn ein Spieler sein Punktekonto aufgebraucht hat, wird er nicht in der Ruhmeshalle eingetragen.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn einer der Spieler kein Gold mehr besitzt und:

a) kein Zwerg mehr für eine Goldmine zur Verfügung steht oder

b) überhaupt kein Zwerg mehr vorhanden ist.

Weiterhin endet das Spiel vorzeitig, falls der Wissensraum zerstört ist sowie kein Tischler mehr zur Verfügung steht und:

a) kein Transporter mehr vorhanden ist oder

b) die Wissenskugel zerstört ist oder

c) keine Forscher vorhanden und der nötige Entwicklungsstand noch nicht erreicht ist oder

d) es keine Forschungsräume mehr gibt und der nötige Entwicklungsstand noch nicht erreicht worden ist.

Ein Spiel, das vorzeitig beendet wurde, wird wie üblich bewertet, und gegebenenfalls wird der Gewinner in der Ruhmeshalle eingetragen.

15. Spieltips

Im folgenden haben wir die häufigsten Probleme in Form von Fragen zusammengefaßt. Die Antwort steht jeweils direkt unter der Frage. Denken Sie immer daran: Wenn etwas nicht so funktioniert, wie Sie es sich vorstellen, haben Sie sicherlich eine Kleinigkeit übersehen. Also nicht die Nerven verlieren und notfalls diese Anleitung nochmal äußerst sorgfältig durchlesen. Denken Sie bitte auch daran, daß für auftretende Probleme auch eine andere Erklärung zutreffen kann, als in den folgenden Antworten beschrieben wird.

Bereich Spielfiguren:

Frage: Warum kann ich keine Spielfiguren mehr anwerben?
Antwort: Es sind schon 10 Figuren der selben Art im Spiel.

Frage: Warum kann ich keine Energiemonster erschaffen?
Antwort: Es sind schon 20 Kampfmonster im Spiel, der Energiebrunnen besitzt zu wenig Energie oder es wurde noch kein entsprechender Forschungslevel erreicht.

Frage: Was alles kann ein Zwerg?
Antwort: Nach Erzen in einer Mine schürfen, Felder ausgraben, Wände, Bodenplatten und Türen bauen (und wegnehmen) sowie Löcher nach unten und oben graben.

Frage: Was kann ein Transporter?
Antwort: Ein Transporter kann als einziger jedes Material von A nach B bewegen. Dies gilt auch für die Wissenskugel. Ein Transporter besitzt eine Transportkapazität von 20 Einheiten * Erfahrungslevel.

Frage: Was kann ein Forscher?
Antwort: Ein Forscher widmet sich ausschließlich seinen Studien, um neue Erkenntnisse für Sie zu gewinnen.

Frage: Was kann ein Mechaniker?
Antwort: Ein Mechaniker kann nur in einer Mine eingesetzt werden, wo er einem Zwerg bei dessen Arbeit hilft. Hierfür baut er eine Abbaumaschine, die er dann bedient.

Frage: Was kann ein Schmied?
Antwort: Der Schmied fertigt bessere Waffen für die Urcs an.

Frage: Was kann ein Tischler?
Antwort: Ein Tischler richtet Räume mit dem benötigten Inventar ein und errichtet Fallen.

Frage: Was kann ein Energiewesen?
Antwort: Energiewesen können nur angreifen oder das eigene Gebiet vor Angriffen schützen.

Frage: Was kann ein Urc?
Antwort: Urcs können wie die Energiewesen kämpfen. Zusätzlich können sie aber auch trainieren, um ihre Erfahrung zu verbessern.

Frage: Warum geht eine Figur nicht auf dem eingegebenen Weg weiter bzw. warum läßt sich während der Befehlseingabe kein vorhandener Weg beschreiten?
Antwort: Weil sich auf dem Weg eine Baustelle befindet, die nicht von anderen Figuren betreten werden darf. Erst wenn die Baustelle verschwunden ist, wird der Weg wieder begehbar. Kampfmonstern, die in Kampfhandlungen verwickelt sind oder sich im Fluchtmodus befinden, können ebenfalls keine Befehle übermittelt werden.

Bereich Gold, Minen und Unterhalt:

Frage: Warum wird mein Goldvorrat immer kleiner?
Antwort: Sie haben zu viele Spielfiguren angeworben. Deren Unterhaltskosten können durch die Goldproduktion nicht gedeckt werden. Sofort eine neue Goldmine errichten oder die dort arbeitenden Zwerge gegen solche mit einem höheren Erfahrungslevel austauschen.

Frage: Warum wächst der Goldvorrat nicht mehr an, obwohl eine große Schatztruhe zu sehen ist?
Antwort: Die maximale Menge an Gold wird durch die Anzahl Minen * 999 Lagerkapazität bestimmt. Das Gold wird in den Minen gelagert und jede Mine kann nur 999 Einheiten aufnehmen.

Frage: Warum wird die Schatztruhe für einige Sekunden kleiner und dann wieder größer?
Antwort: Sie besitzen bereits das Maximum an Gold (999 * Anzahl Goldminen). Bei der Bezahlung Ihrer Spielfiguren nimmt Ihr Vermögen kurzfristig ab, was durch eine kleine Schatztruhe symbolisiert wird.

Frage: Warum fördert ein Zwerg kein Umium?
Antwort: Der Zwerg muß mindestens den Erfahrungslevel 2 erreicht haben oder die gehärtete Spitzhacke besitzen.

Bereich Bauen und Arbeit:

Frage: Warum schmiedet der Handwerker keine Waffen?
Antwort: Es ist nicht genug Metall, Gold oder Umium vorhanden. Diese Materialien werden mit Hilfe der Transporter von den Minen zu der Schmiede transportiert.

Frage: Warum hat ein Forscher keine Arbeit?
Antwort: Ein Forscher muß in einem Forschungsraum stehen. Es kann allerdings sein, daß sich zwei Forscher auf dem selben Feld befinden. Weiterhin kann die Wissenskugel sich nicht mehr im Wissensraum befinden, oder der Forschungsraum selbst wurde zerstört.

Frage: Warum kann ich keine Mine errichten?
Antwort: Minen können nur in der unteren Ebene errichtet werden, wenn ein Zwerg dort ein Loch ausgehoben hat und anschließend ein Tischler das nötige Inventar eingerichtet hat.

Frage: Warum kann ich ein gewünschtes Inventar durch einen Tischler nicht anfertigen lassen?
Antwort: Jeder Raum besitzt ein bestimmtes Aussehen. Die Anordnung der Felder ist genau vorgegeben. Der Tischler muß sich in der Mitte des einzurichtenden Raumes befinden. Stimmt diese nicht mit der gewünschten Position ein, kann kein Inventar eingesetzt werden.

Frage: Warum kann ein Tischler keinen neuen Wissensraum einrichten?
Antwort: Ein Wissensraum muß sich je nach Spieler am oberen oder unteren Spielfeldrand in der oberen Ebene befinden. An einer anderen Stelle ist kein Wissensraum möglich.

Frage: Warum kann ein Tischler einen teilweise zerstörten Wissensraum nicht reparieren?
Antwort: Entweder wurde ein Feld des Wissenraumes vom Gegner mit einem Loch versehen oder es wurde dort eine Wand gebaut. Andernfalls befindet sich noch die Wissenskugel im Raum. Laden Sie diese mit einem Transporter auf und lassen Sie den Tischler seine Arbeit machen. Anschließend können Sie die Wissenskugel wieder installieren.

Frage: Warum stellt ein Tischler mittendrin die Arbeit ein?
Antwort: Eine andere Spielfigur versperrt ihm den Weg, oder das Aussehen des Raumes wurde durch gegnerischen Einfluß verändert, so daß eine Fortführung der Arbeit keinen Sinn mehr ergibt.

Frage: Warum verweigert der Zwerg den Befehl, bestimmte Wände wegzunehmen oder Löcher zu bauen?
Antwort: Der Zwerg beachtet die Statikbedingungen. Sie können keinen Befehl erteilen, der das Höhlenlabyrinth zum Einsturz bringen könnte oder einen eigenen, zur Zeit in Benutzung befindlichen Raum zerstören würde. Weiterhin könnte durch gegnerisches Wirken die Statikbedingungen verändert worden sein, ohne daß Sie oder der Zwerg davon Kenntnis erhalten haben.

Frage: Warum baut mein Zwerg keine magischen Wände, obwohl die Forscher diese schon entwickelt haben?
Antwort: Magische Wände besitzen den Forschungslevel 5. Nur Level 5-Zwerge können magische Wände bauen. Ihr Zwerg muß also mehr Erfahrung sammeln. Zwerge gewinnen nur an Erfahrung, wenn Sie mit Aufträgen versehen werden. Zwerge in Minen bekommen keine Erfahrungspunkte.

Frage: Warum kann ein Tischler nicht die gewünschte Falle errichten, obwohl die Forscher diese schon erfunden haben?
Antwort: Hier gilt dasselbe wie für den Zwerg. Ein Tischler mit Level 7 kann nur Fallen bis Level 7 errichten.

Frage: Warum kann ein Tischler keinen Teleporter in die untere Ebene bauen?
Antwort: Entweder befindet sich der Tischler bereits in der unteren Ebene oder der Zwerg hat an der gewünschten Stelle noch kein Loch ausgegraben, was für den Teleporter unbedingt notwendig ist.

Frage: Warum kann der Zwerg kein Loch nach unten oder oben bauen?
Antwort: Weil dadurch ein eigener, aktiver Raum in der unteren oder oberen Ebene zerstört werden würde. Ein aktiver Raum wird von einer anderen Spielfigur genutzt, und der Zwerg würde durch das Graben eines Loches dessen Raum zerstören.

Frage: Warum kann ein Tischler einen zerstörten Raum nicht reparieren?
Antwort: Weil sich dort ein Loch nach unten befindet oder ein anderes Feld durch Bauen einer Wand zugemauert worden ist, so daß der Raum nicht eingerichtet werden kann.

Bereich Spielstrategie:

Frage: Warum dauert das Erforschen eines Wissensgebietes so lange?
Antwort: Forschung benötigt Zeit. Wenn Sie den Vorgang beschleunigen wollen, lassen Sie zwei oder mehr Forscher über dem gleichen Forschungsgebiet arbeiten.

Frage: Wie kann ich feindliche Türen überwinden?
Antwort: Befehlen Sie einem Zwerg, die Tür einzureißen oder einen Gang auszuschachten, der vorbei führt.

Frage: Wie verbessere ich die Statikbedingungen, wenn ich keine neuen Gänge oder Räume mehr graben kann?
Antwort: Bauen Sie an labilen Stellen Steinmauern (oder bessere Wände), um die Belastbarkeit des Gesteins zu erhöhen.

Frage: Wie verhindere ich, daß der Gegner von unten oder von der Seite her durchbricht und alles zerstört?
Antwort: Durch den Bau von besseren Bodenplatten (Stahlplatten) können Sie die obere Ebene insoweit schützen, daß der Gegner längere Zeit benötigt, um einen Durchbruch zu erzwingen. Durch Bauen von magischen Wänden können Sie Ihr Territorium ebenfalls wirkungsvoll schützen. Einen totalen Schutz gibt es nicht.

Frage: Meine Wissenskugel wurde zerstört. Wie mache ich weiter?
Antwort: Sie müssen nun einen zweiten Wissensraum ausgraben lassen, falls noch kein Reserveraum hierfür vorhanden ist. Ein Tischler muß nun anschließend das Inventar einrichten. Nach einer gewissen Zeit wird die Wissenskugel wieder im neuen Wissensraum erscheinen. Die Existenz von Wissensraum und Wissenskugel ist unabhängig voneinander.

Frage: Wie kann ich das Material aus eroberten Minen abholen?
Antwort: Sie müssen einen eigenen Zwerg in die Mine bewegen. Nun kann ein Transporter jederzeit das Material aus dieser Mine abholen.

Frage: Wie beginne ich das Spiel?
Antwort: Nach der Auswahl des Wissensraums werben Sie einen Zwerg an. Dieser Zwerg gräbt nun einen kleinen Gang. Am Ende des Ganges lassen Sie den Zwerg ein Loch nach unten graben. Währenddessen werben Sie einen Tischler an, den Sie dann zu dem gerade ausgehobenen Loch schicken. An dieser Stelle baut der Tischler nun eine Teleportstation in die untere Ebene. Lassen Sie nun den Zwerg in der unteren Ebene einen kleinen Gang und einen kreisrunden Raum mit 7 Feldern Größe ausheben. In die Mitte dieses Raumes baut der Zwerg zum Schluß ein Loch. Senden Sie den Zwerg anschließend aus dem Raum und schicken Sie den Tischler in die Mitte des Raumes auf das Loch. Geben Sie nun dem Tischler den Befehl, das Inventar für eine Goldmine anzufertigen. Ist diese Arbeit beendet, schicken Sie den Zwerg in die Mine, damit er nach Gold schürft. Somit haben Sie sich erst einmal eine finanzielle Grundlage geschaffen. Errichten Sie nun weitere Gold-, Umium- und Metallminen sowie Schmieden, Forschungsräume und Energiebrunnen, um Ihr Höhlenimperium aufzubauen. Achten sie immer darauf, daß Sie genug Gold einnehmen. Schnelle Forschungsergebnisse sind ebenfalls von großem Vorteil.

Frage: Ich habe den Wissensraum so ungünstig gesetzt, daß ich sofort nach Spielbeginn kein weiteres Feld mehr ausgraben kann, um neue Räume oder Gänge zu schaffen. Was muß ich tun, um dieses Problem zu lösen?
Antwort: Werben Sie zwei Zwerge, einen Transporter und einen Tischler an. Der Transporter sammelt als erstes die Wissenskugel ein. Graben Sie nun ein Loch nach unten, und heben Sie den entsprechenden Raum für eine Mine aus. Der Tischler baut dort nach Bau eines Teleporters eine Goldmine, in die Sie anschließend einen Zwerg hineinschicken. Der zweite Zwerg baut nun den Wissensraum solange mit Steinmauern zu, bis sich die Statikbedingungen verbessern. Graben Sie nun einen längeren Gang aus dem Wissensraum heraus. Anschließend muß der Zwerg einen neuen Wissensraum an geeigneter Stelle ausheben, an der der Tischler dann den Wissensraum endlich einrichten kann. Der Transporter ist nun zum Wissensraum zu bringen, wo er die Wissenskugel wieder ablädt. Von nun an können Sie das Spiel wieder wie gewohnt fortführen.

16. Die Nachrichten und ihre Bedeutung

Im folgenden finden Sie eine Aufstellung aller im Spiel vorkommenden Meldungen. Jede Nachricht wird mit einem erklärenden Kommentar versehen. Allerdings ist nicht jede Nachricht verzeichnet und erklärt nicht jeder Kommentar eine Nachricht komplett oder bietet für Probleme eine umfassende Lösung.

Allgemeine Nachrichten:

Nachricht: Das Spiel hat nun auf normale Geschwindigkeit umgeschaltet.
Bedeutung: Das Spiel läuft beim Start um einiges schneller ab, um die anfängliche Bauphase zu verkürzen. Mit dieser Nachricht wird der normale Zeitablauf aktiviert.

Nachricht: Der Wissensraum wurde zerstört.
Bedeutung: Ein feindlicher Zwerg hat ein Feld Ihres Wissensraums zugebaut, oder ein Kampf hat stattgefunden, wobei das Inventar gelitten hat.

Nachricht: Die Wissenskugel wurde zerstört.
Bedeutung: Ein feindliches Kampfmonster hat die Kristallkugel zerstört, oder der Transporter wurde getötet, der die Kristallkugel gerade geladen hatte.

Nachricht: Der Kristallraum wurde vom Gegner erobert.
Bedeutung: Einer Ihrer Kristallräume wurde vom Feind besetzt.

Nachricht: Die Wissenskugel wurde vernichtet - ich auch...
Bedeutung: Eines Ihrer Kampfmonster hat die gegnerische Kristallkugel zerstört, wobei das Monster bei der folgenden Explosion getötet wurde.

Nachricht: Nicht genügend Gold für den Unterhalt vorhanden.
Bedeutung: Sie produzieren zuwenig Gold in Ihren Minen, um alle Spielfiguren zu bezahlen.

Kampfnachrichten:

Nachricht: Ich werde vom Feind angegriffen.
Bedeutung: Eines Ihrer Wesen wird attackiert.

Nachricht: Es sieht schlecht für mich aus.
Bedeutung: Ein Wesen kämpft gerade und wird wahrscheinlich diesen Angriff nicht überleben.

Nachricht: Ich muß flüchten.
Bedeutung: Eines Ihrer Kampfmonster besitzt eine schlechte moralische Verfassung und flüchtet von einem Kampf.

Nachricht: Ich habe mich in Sicherheit gebracht.
Bedeutung: Ein flüchtendes Kampfmonster hat sich in Sicherheit gebracht und kann neue Befehle entgegennehmen.

Sonstige Nachrichten:

Nachricht: Ich kann nicht im Wissensraum erscheinen, weil er überfüllt ist.
Bedeutung: Der Wissensraum ist angefüllt mit Spielfiguren, so daß ein neu angeworbenes Wesen keinen Platz findet.

Nachricht: Ich kann im Wissensraum nicht erscheinen, weil er nicht mehr intakt ist.
Bedeutung: Zwischen dem Anwerben einer Spielfigur und deren Erscheinen im Wissensraum vergeht einige Zeit. Sollte währenddessen der Wissensraum teilweise zerstört worden sein, erscheint die oben genannte Nachricht.

Nachricht: Ich kann im Wissensraum nicht erscheinen, weil sich dort keine Wissenskugel befindet.
Bedeutung: Die Wissenskugel wurde entweder vom Gegner zerstört oder ist von einem Transporter aufgeladen worden.

Nachricht: Ich kann im Wissensraum nicht erscheinen, weil keiner mehr vorhanden ist.
Bedeutung: Sie können Spielfiguren anwerben, obwohl kein Wissensraum vorhanden ist. Die oben genannte Nachricht erscheint, wenn dieser Fall eintritt.

Nachricht: Für mich ist die Mine nicht zugänglich.
Bedeutung: Die Mine ist entweder schon voll besetzt oder gehört dem Feind.

Nachricht: Die Mine ist nicht mehr an der alten Stelle.
Bedeutung: Das Inventar der Mine ist verändert worden. Die Mine als solche ist zwar vorhanden, aber deren Mittelpunkt wurde verlegt. Dadurch ist der Zielpunkt der Spielfigur nicht mehr vorhanden. Spielfigur neuen Zielpunkt eingeben oder neue Befehle erteilen.

Nachricht: Die Mine ist nicht mehr existent.
Bedeutung: Eine Mine, die von einer Figur angesteuert wurde, ist zwischenzeitlich zerstört worden.

Nachricht: Der Ausgang ist blockiert.
Bedeutung: Eine Spielfigur möchte aus der Mine gehen, wobei allerdings deren Eingang durch ein feindliches Wesen versperrt wird.

Nachricht: Ich kann nicht mehr weitergehen.
Bedeutung: Der Weg ist für eine Ihrer Figuren versperrt worden. Beseitigen Sie das Hindernis, oder geben Sie der Figur neue Befehle.

Nachricht: Wenn ich nicht bald meinen fälligen Lohn bekomme, gehe ich.
Bedeutung: Ihre Spielfigur mahnt Sie an, Ihre Vermögensverhältnisse aufzubessern. Andernfalls wird die Figur kündigen und das Höhlenlabyrinth verlassen.

Nachricht: Da ich hier nicht mehr bezahlt werde, suche ich mir woanders Arbeit.
Bedeutung: Eine Spielfigur hat gekündigt und verläßt das Höhlenlabyrinth.

Nachricht: Ich habe meinen Auftrag ausgeführt.
Bedeutung: Eine Spielfigur hat einen Auftrag durchgeführt und erwartet neue Befehle.

Nachricht: Ich habe keine Arbeit mehr.
Bedeutung: Eine Spielfigur ist arbeitslos und wartet auf neue Befehle.

Nachricht: Gibt es denn wirklich keine Arbeit mehr für mich?
Bedeutung: Eine Spielfigur ist schon sehr lange arbeitslos und langweilt sich.

Nachricht: Ich bin eingeschlossen worden. Befreit mich bitte!
Bedeutung: Eine Ihrer Spielfiguren wurde eingemauert.

Nachricht: Ich muß meine Arbeit unterbrechen, weil mir ein Wesen im Weg steht.
Bedeutung: Einer Spielfigur steht jemand im Wege. Sie wartet daher solange, bis die andere Figur dieses Feld wieder verlassen hat. Überprüfen Sie die Situation.

Nachricht: Ich kann den Raum nicht betreten.
Bedeutung: Der Zugang zu einem Raum ist durch irgend etwas versperrt. Hindernis beseitigen oder der Figur neue Befehle erteilen.

Nachricht: Dieser Raum scheint nicht mehr zu existieren.
Bedeutung: Ein ursprünglich vorhandener Raum ist nicht mehr vorhanden. Raum wieder neu aufbauen oder der Spielfigur neue Befehle erteilen.

Nachricht: Dieser Raum ist vom falschen Typ.
Bedeutung: Das Inventar innerhalb dieses Raumes wurde zwischenzeitlich geändert. Raum wieder neu aufbauen oder Spielfigur neue Befehle erteilen.

Nachricht: Die Position im Raum ist falsch.
Bedeutung: Das Inventar innerhalb eines Raumes wurde geändert. Der Raum hat zwar den richtigen Typ, aber der Mittelpunkt hat sich verschoben, so daß die befohlene Zielposition nicht mehr die gleiche ist. Spielfigur neuen Zielpunkt übermitteln.

Nachrichten von Transportern:

Nachricht: Es ist nicht genug Platz für die Ladung vorhanden.
Bedeutung: Ein Transporter hat bereits soviel Material geladen, daß der nächste Ladebefehl nicht durchgeführt werden kann.

Nachricht: Es ist keine Wissenskugel vorhanden.
Bedeutung: Ein Transporter soll die Wissenskugel aufladen, welche allerdings nicht an ihrem Platz ist. Sie ist entweder zerstört oder befindet sich auf einem anderen Transporter.

Nachricht: Diese Ladung kann nicht bearbeitet werden.
Bedeutung: Ein Transporter kann immer nur einen Materialtyp gleichzeitig laden. Die obige Nachricht erscheint, wenn ein Transporter etwas zusätzlich aufladen soll, was nicht identisch mit der bereits vorhandenen Ladung ist.

Nachricht: Der Ständer für die Wissenskugel ist nicht zugänglich.
Bedeutung: Ein Transporter soll die Wissenskugel aufladen, aber der Zugang ist versperrt. Hindernis beseitigen oder Transporter neue Befehle erteilen.

Nachrichten von Zwergen:

Nachricht: Ich beende meine Arbeit, weil die Statikbedingungen zu schlecht werden.
Bedeutung: In der Zwischenzeit wurde die Gesteinsformation durch fremden Einfluß verändert, so daß der ursprüngliche Auftrag nicht mehr durchführbar ist. Der entsprechende Zwerg stellt daher die Arbeit ein.

Nachricht: Mein Erfahrungslevel reicht nicht aus, um diesen Auftrag durchzuführen.
Bedeutung: Ein Zwerg soll beispielsweise eine magische Wand wegnehmen, die bei Auftragsvergabe noch nicht vorhanden war. Die magische Wand wurde vom Gegner errichtet. Der Zwerg besitzt allerdings noch nicht die nötige Erfahrung, um diese Wand einzureißen und beendet daher seine Arbeit.

Nachrichten von Handwerkern:

Nachricht: An dieser Stelle kann ich jetzt keinen Teleporter mehr bauen.
Bedeutung: Ein Transporter kann keinen Teleporter bauen, weil dadurch ein aktiver Raum zerstört werden würde oder die ursprüngliche Gesteinsformation geändert worden ist.

Nachricht: Ich konnte nicht weiterarbeiten, weil ich durch ein Loch behindert werde.
Bedeutung: Ein Tischler soll einen Bauauftrag durchführen, der allerdings durch ein Loch verhindert wird. Dieses Loch kann auch durch eine Fallgrube oder Speergrube verdeckt sein. Über einem Loch kann man nur das Inventar für eine Mine einrichten, einen Teleporter bauen, eine Bodenplatte verlegen oder Fallen errichten, die ein Loch benötigen.

Nachrichten von Kampfmonstern:

Nachricht: Das Energiewesen kann nicht im Energiebrunnen erscheinen, weil dieser zerstört wurde.
Bedeutung: Zwischen dem Erschaffen und dem Erscheinen eines Energiewesens vergeht einige Zeit. Die oben genannte Nachricht wird ausgegeben, wenn zwischenzeitlich der Energiebrunnen zerstört wurde.

Nachricht: Das Energiewesen kann nicht im Energiebrunnen erscheinen, weil dort kein Platz mehr vorhanden ist.
Bedeutung: Alle umliegenden Felder des Energiebrunnens sind besetzt, so daß das neue Energiewesen nicht erscheinen kann.

Nachricht: Das Energiewesen kann wegen fehlender Energie nicht erschaffen werden.
Bedeutung: Sie haben ein Energiewesen erschaffen, das demnächst erscheinen soll. In der Zwischenzeit wurde aber die Energiemenge des Brunnens beispielsweise durch Heilen anderer Kampfmonster verringert, so daß für das neue Wesen nicht genügend Energie vorhanden ist.

Nachrichten von Forschern:

Nachricht: Ich habe neuen Waffenlevel erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat einen Waffenlevel erfunden. Die Art der Waffe können Sie der Beschreibung entnehmen.

Nachricht: Ich habe neuen Fallentyp erfunden.
Bedeutung: Ein Forscher hat einen neuen Falltyp erfunden. Die Art der Falle gibt der Forscher an derselben Stelle bekannt.

Nachricht: Ich habe neues Werkzeug erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat ein neues Werkzeug erfunden. Die Art des Werkzeuges gibt der Forscher an derselben Stelle bekannt.

Nachricht: Ich habe neuen Baukunstlevel erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat einen neuen Level innerhalb der Bergbaukunst erforscht. Das erforschte Baumaterial wird an derselben Stelle genannt.

Nachricht: Ich habe neuen Zauberspruch erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat einen neuen Zauberspruch erfunden. Die Art des Zauberspruchs gibt der Forscher an derselben Stelle bekannt.

Nachricht: Ich habe neue Monsterrasse erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat eine neue Monsterrasse erfunden. Die Monsterrasse gibt der Forscher an derselben Stelle bekannt.

Nachricht: Ich habe innerhalb der Rasse XYZ den Level n erforscht.
Bedeutung: Ein Forscher hat innerhalb einer bestimmten Monsterrasse XYZ einen höheren Level erforscht. Den Level n gibt der Forscher an derselben Stelle bekannt.

Nachricht: Die Anzahl der eroberten Kristallräume reicht nicht aus, um das Spiel zu beenden.
Bedeutung: Ein Transporter hat den Schrein betreten und die Kristallkugel noch nicht abgeladen. In der Zwischenzeit wurde vom Gegner allerdings ein Kristallraum zurückerobert. Somit können Sie das Spiel nicht beenden, weil die Wissenskugel nicht abgeladen werden kann.

17. Anhang: Einige wichtige technische Hinweise

17.1. Der Erweiterungsspeicher des PC

Ihr PC Rechner besitzt mindestens 1 MB, meistens aber mehr RAM-Speicher. Das ausführbare Programm befindet sich im unteren Speicherbereich. Der übrige Speicher, Erweiterungsspeicher genannt, kann auf verschiedene Arten genutzt werden. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, keine weiteren Speichermanager einzubinden; dann kann das Programm diesen freien Erweiterungsspeicher ohne weiteres Zutun benutzen. Aus verschiedenen Gründen kann aber auf Ihrem PC bereits ein solcher Speichermanager installiert sein (z.B. EMM386, QEMM, MEMMAX). Diese Speichermanager stellen den Erweiterungsspeicher nach einem bestimmten Verfahren als sogenannten EMS-Speicher zur Verfügung. Sollte ein solcher Speichermanager bei Ihnen Verwendung finden, achten Sie darauf, daß möglichst viel Speicher als EMS-Speicher dem System zur Verfügung gestellt wird, damit möglichst viele Daten griffbereit im Speicher gehalten und die Wartezeiten minimiert werden. Unser Programm erkennt das Vorhandensein dieses Speichers und nutzt diesen optimal aus. Jeglicher übriger Erweiterungsspeicher, der trotz verwendetem Speichermanager nicht als EMS-Speicher konfiguriert ist, kann von diesem Programm nicht genutzt werden.



Optimale Konfiguration: Zum optimalen Spielen benötigt MOE sehr viel freien Speicher. Je mehr freier Speicher für das Spiel zur Verfügung steht, umso flüssiger läuft das Spiel. Wenn Sie sehr viele (nahezu andauernde) Festplattenzugriffe bemerken, ist Ihr System nicht optimal für MOE konfiguriert. Sie sollten mindestens 2 MB freien Speicher (Extended (XMS) oder Expanded (EMS)) zur Verfügung haben (der freie Speicher kann durch Eingabe des Befehls „MEM" ermittelt werden). Weiterhin besteht die Möglichkeit, über das Symbol „GLOBUS" die Animationen auszuschalten, was ebenfalls zu einem flüssigeren Spielverlauf führt.

17.2. Festplatten-Cache-Systeme

Ein weiteres nützliches Hilfsmittel stellt ein Festplatten-Cache-System dar (z.B. SmartDrive, welches sich im Lieferumfang von MS-DOS befindet). Ein Programm muß ständig auf die Festplatte zugreifen, um Grafiken, Sounds oder Overlays nachzuladen. Mit Hilfe eines Festplatten-Cache werden häufig gelesene Daten zusätzlich in den Erweiterungsspeicher geladen, der bei dem nächsten Lesen dieser Datei die Daten gleich aus dem schnelleren Speicher zur Verfügung stellt. Die am häufigsten benötigten Daten werden somit effektiv im Speicher verwaltet. Dies spart viel Zeit und schont die Festplatte. Unser Programm nutzt nach Möglichkeit die oben genannten Systeme aus, um Ihnen ein besseres Spielen

zu ermöglichen. Dies setzt natürlich voraus, daß Sie Ihr Computersystem optimal eingerichtet haben. Für dieses Spiel raten wir Ihnen, die Größe des Festplattenspeichers für das Cache-System so anzulegen, daß er etwa 25% des verfügbaren Erweiterungsspeichers ausmacht.



Die Installation eines solchen Festplatten-Cache-Systems verlangt fortgeschrittene Kenntnisse des DOS-Systems. Bei falscher Handhabung können wichtige Daten von der Festplatte unwiederbringlich gelöscht werden. Vorsicht ist also geboten. Nach erfolgreicher Installation stellt das Cache-System ein gutes Programm dar.

18. Register

















